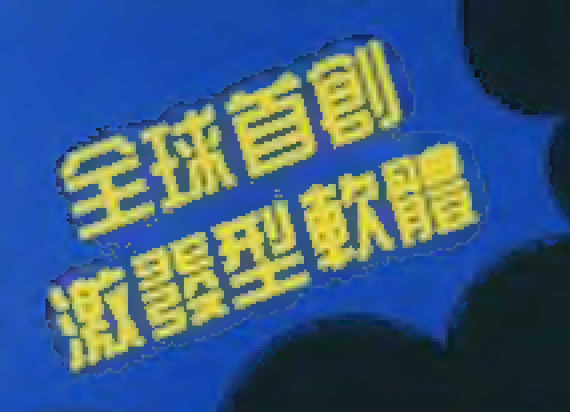

軟體世界
Magazine
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
《SUPER NEW FILES》
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
銀河英雄傳說IV EX
《新GAME熱報》
《百戰天龍》
真人快打3秘技大全
TekWar
《DOS/V八百屋》
認識顯示系統(中)
同級生2最佳女主角票選活動詳見250P
SOFTWORLD MAGAZINE
80
1995
烈焰
鋼狼傳
METAL WOLF
《網路逍遙遊》
Internet網際網路簡介(VI)
《PC地帶》
Gravis的新搖桿Firebird
《奇幻圖書館》
龍槍編年史與龍槍之研究(III)
全省電腦經銷商・書局均售
NT$199 HK$75 RM$25
SOFT WORLD MAGAZINE · NOVEMBER 1995 · ISSUE 80



年度最具爭議的軟體

只要 **超能力** 什麼都不必

挑戰 世界各大廠牌音源器、電子琴、編曲器、效果器、MIDI軟體、卡拉OK伴唱機、DJ器!!

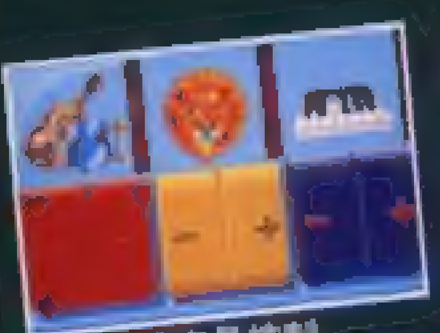


使用本軟體，請先關好房門秘密進行，以免一一洩露天機

也許，您覺得您應該是個才華洋溢的音樂家，但是，想玩音樂，一定要學過音樂嗎？一定要看得懂豆芽菜嗎？一定要買樂器嗎？一定要學MIDI嗎？一定要買音源器嗎？DJ器嗎？



現在，請您注意了，叫您那些
(一)不切實際鼓勵的
(二)冷眼旁觀的
(三)等著看笑話的
親朋好友 **塞起來**（台語）



・三軌EQ音量控制



・超能力功能齊全



・動畫式互動鍵盤



・MTV風景動畫



左下圖右者：李達濤（流行樂壇超級製作人）
左下圖左者：劉子誠（獅子吼音效總監）
下圖右者：詹凌駕（外交合唱團鍵盤手）
下圖中者：劉子誠（天才音樂家）
下圖左者：金偉文（桃竹苗區知名吉他手）





李達濤：MIDI是專業級工具，一般人很難上手的，像「超能力」這樣優秀的作品，早該出來取代MIDI了。

劉子誠：在這麼逼真的音樂音效重現之下，有了「超能力」，天才的道路上再也不會孤單無助了。

詹凌駕：卡拉OK超級逼真的現場實況演出，音色一流，臨場感十足，充分抓住了音樂人的「爽」字訣。

金偉文：「超能力」太好玩了！像我這種電腦新手不到十分鐘就馬上上手了，電吉他的音色真是嚇死人，聲音比我這把十幾萬的吉他還好聽。

夏雲浩：玩過這麼多套音樂軟體，唯有這一套最具有「創造力」，竟然只用一塊普通音效卡就能「激發」出使用者潛藏的音樂天份。

劉子誠：要成為世界級的音樂家，必須具備一分努力，六分天才，三分「超能力」。

◎「超能力」，無須音樂基礎，無須昂貴器材，將您從零到有的帶進音樂殿堂。
◎「超能力」，僅僅需要一塊最基本的音效卡，音色勝過GM標準，物超所值。

玩家動員令

全世界第一場使用一般音效卡，以軟體取代現場樂器及硬體的演奏會，即將於11月23日晚間七點整在輔仁大學中美堂隆重登場。對本軟體仍存疑惑的朋友，歡迎來到現場一睹超能力的驚人效果。



郵政劃撥帳號18636892號
右將電腦有限公司
基隆市正信路151巷1號4樓
玩家服務專線：(02) 465-9858
傳真號碼：(02) 465-8261

本軟體內附專業人士的音樂秘笈，音樂創作的葵花寶典—「基本和弦進行破解手冊」讓天才的您馬上創作天王級作品。

『獅子吼第 3 代音效卡』蓄勢待發!!　　右將電腦 創意主導

徵經銷商

編輯室報告

本年度資訊界最熱門的話題，除了廣受議論的 32 位元作業系統—Windows 95與 OS/2 Warp 3.0 之外，日益熱絡的 InterNet （網際網路）也是另一個備受矚目的新主角。在各傳播媒體的爭相報導下，似乎不知道 InterNet 爲啥物？已經跟不上時代潮流囉！然而， InterNet 到底有何神奇魅力？能像蜜糖一般讓人蜂湧而上？分析其因：傳遞快速的訊息、豐富多變的資料應是它大受歡迎的重要因素。

1984 年美國小說家—吉柏森創造了虛擬空間（ Cyberspace ）一詞，用以形容電腦線路後面一處寬廣浩瀚的空間。雖然坐在電腦前面的你看不到、也摸不著它，但它確實存在。在這空間裡，每天有好幾千萬的網路公民藉由線路的接連，在裡頭搜尋書刊資料、閒逛購物、閱讀新聞、寫信聊天、交換心得、欣賞圖片或…破壞網路安全系統。這些活動不斷地在一個名爲「網路」的虛無空間中進行，雖然沒有人群穿梭往來，也無貨物搬進運出，但其間的所有活動卻異常地熱絡，使它時時充滿包容力，也處處顯現新契機。

根據美國德州國際網路諮詢公司的調查， 1990 年與 InterNet 連接的電腦數目約三十萬不到， 92 年持續成長至五十萬， 95 年則估計將達到四百八十萬左右。且以網際網路協會（ InterNet Society ）的統計指出，目前全世界每三十分鐘就會誕生一個新的網路，連上 InterNet 。 以上述的統計數據來看，網路數量與使用者的大幅成長、各類網路應用軟體的開發、線上資訊內容和服務項目的擴充，都不難發覺這個由點－位於世界各地的個體戶電腦、線—串連萬里的通訊線路、面－遍及全球的網路，所構成的虛擬空間慢慢在演化、長大。想想這已往只能在幻想小說看到的情景，今日已是普遍大衆皆能接觸到的科技，想必在不久的未來將成爲全民生活的必需工具。姑且不論網路會爲人類帶來多少的弊端，單就其改變人類生活型態、人際傳播和工作模式的方面來說，我想多數使用者的答案是利多於弊的。

全球紙漿減產，造成紙價飆漲的今年，國內外的各類報章雜誌無不「漲聲四起」，相對地消費者自是「怨聲遍地」。因此便利、迅速又蔓延各地的 InterNet 熱潮，對於雜誌的出版者而言，無異是另一個景象光明的新大陸。藉由目前最受歡迎的全球資訊網（ World Wide Web ）的特性，平面靜態的媒體以超文字（ HyperText ）連結聲光豐富的音效和畫面所呈現的效果，有如萬花筒般的千變萬化，兩者巧妙的結合產生了立體、互動、即時與多向的性質。因此上線的使用者看到的不再只是靜態圖片和文章的平面結合而已囉！試著上去逛逛吧，它精彩的演出不會讓你失望的。

朋友，有空來坐坐吧！本刊籌畫三月有餘的「軟體世界雜誌全球資訊網」， 已於 10 月中旬正式啓用，除了趕搭這班無國界、無終點的網路列車外，編輯部也期望能展現另一種風貌的軟體世界雜誌。真誠地歡迎網友們隨時「NET IN」，給予我們不同的製作意見，編輯部將竭盡所能地把精彩的一面呈現給大家。希望此一新型態的媒體，能帶給讀者更多元化的服務，也期待讀者能藉此一媒介發現更多更多的驚喜。

重要訊息!!　重要訊息!!

「軟體世界雜誌全球資訊網」於11月15日後網路位址將更改爲 http：//www.soft-world.com ，歡迎網友們盡情享用。

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／鍾文豪
文字編輯／李永治、呂重達、韓希如、簡文彬
編輯助理／范家珍
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑琪
光碟主編／李俊麟
程式總監／石志清
打字排版／陳禮英、伍美雲
廣告企劃／曾玉琴

特約編輯／蘇起天、許鴻全、莊振宇
特約作家／
駱婷婷、柯　佑、曾紹奇、王彰想、
徐國嶺、劉冠毅、葉明潭、朱學恒、
劉建台、葉宗明、黃文龍、侯育宏、
王駿文、陳志明、卜起誠、黃振綱、
俞伯翰、黃琦綺、賴福貴、林旭中、
劉條鳳、羅元聰、廖奇鍵、黃俊銘、
徐耀成、鍾凱文

✿廣告／曾玉琴
✿廣告專線：（ 07 ） 3848088 轉 277
FAX：（ 07 ） 3802764
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／ 40423740
訂戶服務專線／ 07-3848088 轉 278

電話／ 07-3848088 轉 277 ／ 289
社址／高雄市三民區民壯路 63 號五樓
電子郵件信箱／ swm@ksts.seed.net.tw
投稿、聯絡信箱／高雄郵政 28-34 號
❖來稿請示真實姓名並自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否悉聽尊便。

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／凱緯電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市三民區民壯路 61 號
TEL：（ 07 ） 384-8088
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（ 02 ） 788-9188
中區業務／台中市西屯區洛陽路 148 號
TEL：（ 04 ） 311-8774

香港業務／香港九龍深水埗荔枝角道 163 號
銀輝大廈 1F B.C 室
FAX： 002-852-7280999
TEL： 002-852-7292781

星馬業務／ 8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL： 60-3-333-0730
FAX： 60-3-333-0731
大陸地區代理／天下兄弟遊戲匯集
TEL： 002-8620-3855531



● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

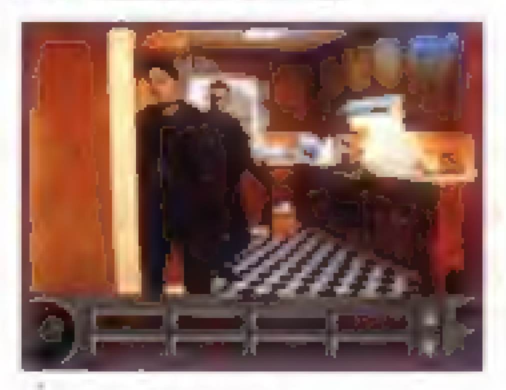
第80期目錄



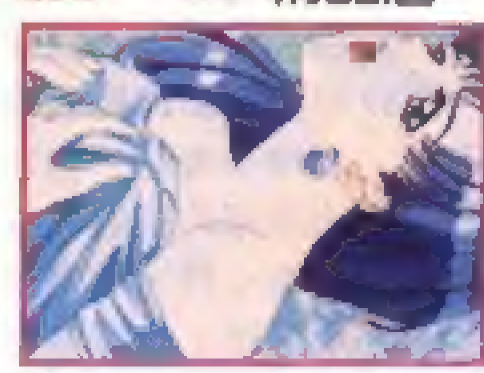
















詳情請看內頁

●閒閒猜廣告

看廣告還能得到免費的遊戲？不要懷疑!!只要你能猜出以下經過局部分割的畫面內容，究爲哪家公司發行(請塡入廣告索引中之公司編號)，幸運之神就可能與你同在。請將答案寫在選票下的《閒閒猜廣告》答案表中(答案將依廣告索引所登列爲準)。

提示：請詳閱本期各頁廣告內容

79期閒閒猜廣告解答

A(23) B(20) C(18) D(5) E(4) F(7) G(1) H(26) I(2) J(16) K(14) L(6) M(19) N(12) O(10) P(15) Q(27) R(13) S(22) T(9) J(17) V(28) W(7)

中獎人名單

台北縣—吳嘉榮·高雄市—石富元·高雄市—王俊中·高雄市—黃彥瑋·台南縣—王耀慶·台中縣—廖友寧·台中市—陳宇文·花蓮市—林宗暉
澎湖縣—高敏勛·新竹縣—葉炳君·

【以上中獎人可獲國內已出版遊戲軟體(不限出版公司)，請速電洽本社】



第80期廣告索引



1 仙劍奇俠傳 770

□大宇 □RPG □上期排名：1

閒來沒事High一下…嘿嘿…打遍天下無敵手，五度封王作先鋒…喂！你的騎士守則沒規定帶寵物出門要戴口罩啊 ?! …當然是給寵物戴啦…（莫非你老兄想搶銀行？）沒看你那些龍的口水已經…太可笑了…才立冬就想著冬至的湯圓，口水未免流得太早了些些…有點環保概念吧…哇哈哈…那個老說和我系出同門的土豆啊噜吧終於和打棒球的×年師哥雙雙〝出巡〞真是大快人心…呼！High到最高點，心中有BB，五度王、黃金榜…嘿嘿…我High我High我一路High…我啊…（High）^{n}，0<n≦∞



2 炎龍騎士團 II 149

□漢堂 □角色戰略 □上期排名：2

一個閏八月，兩個中秋節，過了中秋節，炎龍吃湯圓…哼！俗話說窮則變、變則通，通則久、久則順，順則圓矣…炎龍吃湯圓有啥好笑，待我的小龍吃到湯圓，再露一口雙龍吐珠的絕活讓你見識見識…哼！敢嫌我沒有環保概念，口水滿地…你也太不識貨啦。龍的口水俗稱龍涎水，珍貴罕有，足可提升一甲子功力，你沒喝過也該耳聞…小龍乖，再加把勁流個兩公升，鐵定叫他的五度王泡水…噫？你又探頭探腦打什麼主意？啥 ?! 連口水你也能刻字？@#※★…

3 三國志 IV 72

□第三波 □策略 □上期排名：4

不得了啦了不得…報…報告老大…龍…龍涎水…老三且慢，兵來你擋，水來…啥麼？龍涎水…水來我淹就行…老三閉嘴，這龍涎水何等珍貴，莫非你想獨吞？…老大英明，咱們三國世家入榜經年，運途不順，老和榜首無緣，迄今未能一登榜首刻字壯舉，若得龍涎水之助…老大…事有可為…報！據軟體奇幻圖書館龍之研究所言，龍分數種，炎龍口水最少彌珍、恐龍最居中，烏龍時有時無，口水龍最豐，每時辰最產五加命裝…閉嘴！物稀為貴，量少為上等，五加命裝送給新來的三國英傑作見面禮…老大英明!!

4 三國志英傑傳 64

□第三波 □策略 □上期排名：9

噢！兄弟有緣，還陣喝龍涎，難得三國兄弟盛情，咱們三國英雄豪傑人口眾多，不便煩勞龍涎接風洗塵…軍師，您說是吧 ?! …主子說得極是，咱們會集各路英雄豪傑，人丁旺盛，眾志成城，要拿下榜首替三國宗親雪恥刻字，豈是難事，何勞龍涎之助？五加命裝的龍涎水還請三國兄弟慢慢享用，三國英傑心領就是…。傳言仙劍即將五度封王，末將各路英傑看在眼裡，三國齊聚文韜武略自當討回公道，反正同叫三國，誰刻字都一樣，您就一旁龍涎補身要緊…主子！事不宜遲，您就下令吧…來啊～擺陣啦…噫？你擺的是啥麼陣？



5 95年(NBA Live 95)美國職籃大賽 51

□億弘 □運動 □上期排名：6

噓！別吵！沒看我這擺的是三分遠投、百步貫籃的陣式 ?! 克敵制勝，首重謀略，俗話說運球於微握之中，決勝於千里之外，投籃命中的技巧在於掌虛微握，定氣凝神…運球走步，趁虛而入，腳力、手力、腰力、眼力、腦力，樣樣都重要…呼！這POSE擺得我好累，你們還要繼續圍著我研究這三分遠投、百步貫籃的陣式嗎？＊@#★…閃人哪！我要出手啦…嗣～!!

本月新秀



ORIGIN運用創世紀Ⅷ引擎，所製作的全新動作射擊遊戲。劇情敘述未來世界的全球經濟財團專制霸道、奴役百姓，玩者扮演反抗組織中的一名成員，任務即是不顧一切地破壞並阻撓財團所有的計劃。遊戲中640×480 256色的精緻畫面表現，可看出ORIGIN製作遊戲的用心程度。

【十字軍】

本月焦點



SIERRA的年度鉅作，真人拍攝的製作方式與七片CD的大容量包裝，在遊戲未上市前，即已引起玩家的廣泛討論。整個遊戲共分爲七天，扮演主角ADRIENNE的玩家，必須探索究理，在七天內找出封印惡靈的方法，以結束這場恐怖的惡夢。遊戲整體的恐怖氣氛，營造地相當成功，建議喜歡冒險遊戲的玩家，不可錯過。

【幽魂】

綜 觀本期排行狀況與上期相較，總得票數再減 884 票，計有四款新進榜遊戲入榜、四款回榜、八款退榜，除 BEST 5 榜內前三名仍堅守原來名次外，其餘各遊戲名次升降互見，其中名次上升者計有九款，名次下降計有十款，各遊戲之排行狀況略作以下說明。

在 BEST 5 榜內，因總得票數銳減，得天獨厚的仙劍本期得票下挫 438 票，仍然順利四度蟬連榜首寶座，推測除非情勢逆轉，強 GAME 殺出，否則仙劍創下軟世排行五度封王的新記錄恐屬必然，不過再觀炎龍II與榜首票距（上期950 票 VS 本期621 票）拉近 329 票，突破炎龍I代順利三度入主 BEST 5 並繼續保住第二名寶座的現況，相信仍是阻撓仙劍締造五度王美夢的不二人選，而穩紮穩打，入榜經年的三國志IV，向來以榜首刻字爲職志，得票雖然再減，又豈容仙劍美夢成眞？至於升幅 5 名，進榜兩期便攻入 BEST 5 的三國英傑傳，依得票熱度，仍有可望成爲圍堵五度王的最佳奇兵（上期新秀）。至於發出 Let me out or sent ♀ in 的職棒II，讀者終以選票讓職棒與職籃互換場地（不忍職棒繼續哀嚎 ?? ），並連帶地波及楓之舞一併退出 BEST 5；新進場的 95NBA 職籃將採全場緊迫盯人或是三分遠投？能否一展身手？有待關心。

順利佔上 Top20 領軍寶座又如願退出 BEST 5 的職棒II，正準備奔向衆美女的懷抱，未料名次下挫 4 名，號稱啊嗒吧的楓之舞（排名第 7 ）竟然卡位在職棒與美少女之間，相信是始料所未及，由於無法如願一親美少女芳澤…嗚～職棒帥哥恐將繼續哀嚎。而楓之舞卡位的效應，也使得美少女夢工廠II及超級快打旋風II雙雙下挫一席名次，至於幽浮II近幾期的表現實是可圈可點，繼上期升幅 10 名後，本期又浮 5 名，排名Top10；上期預測可望進入 BEST5 之一的特勤機甲隊II，雖然熱力有限未能入主 BEST5 ，不過名次升幅與美少女特勤組相同（＋2名）；獲選上期焦點的鬼屋魔影III（＋3名）、及由 BUFFER 晉升的王子傳奇（＋ 10 名）、聖少女戰隊II（＋3名），亦同獲青睞；其中王子傳奇雖然擁有最大升幅，編輯室多方考量，並未援以舊例選爲本月焦點，至於與聖少女戰隊II及超級大富翁（－3名）同掛 Top20 車尾的燃燒的野球IV，於上期掛出免戰，卻於本期回榜，野球IV雖爲本期新進榜最高名次，但因實爲回榜，亦未獲頒本月新秀頭銜，謹此說明。Top20 榜內上期在榜，本期掛出免戰者分別爲太閣立志傳及毀滅戰士II兩款。

至於 BUFFER 部份，因得票相同的十字軍及幽魂，除同掛 BUFFER 領軍外，分列本月新秀及焦點殊榮。其中十字軍獲選本月新秀，而幽魂則以其驚悚話題及讀者反映及遊戲內涵引爲本月焦點，而武將II則繼上期大幅跌勢（－ 14 名）後，本期小跌 2 名，反之，明星志願則繼上期小幅跌勢（－2名）後，本期大跌 10 名，武將與明星的後勢如何，令人關心，此外，被賦予各種千奇百怪聯想的閏八月雖然已告結束，閏八月台海大對決本期名次仍然上揚 3 席，在 BUFFER 內的遊戲得票雖然僅達個位數，仍不乏潛力雄厚，熱力四射的佳作。 BUFFER 內上期在榜，本期退出者分別爲阿曼尼斯傳說II、A列車 4 、超擬眞撞球賽、魔法飛毯、魔域傳說IV及創 7- 巨蛇之島，共六款。

仙劍即將登上五度王？諸家名 GAME 圍堵可望奏效？美女牌後勢看漲？新秀、焦點逆轉乾坤？強 GAME 殺出？黑馬突圍？人人有希望？個個沒把握？一如預測？跌破眼鏡？軟世排行榜越近年底，越加火熱，懇請立即投出選票。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	票數
6	5	中華職棒II	軟體世界	運動	44
7	3	軒轅劍外傳－楓之舞	大宇	RPG	40
8	7	美少女夢工場II	精訊	少女教育策略	35
9	8	超級快打旋風II	第三波	格鬥快打	25
10	15	幽浮II－深海出擊	第三波	策略	24
11	13	特勤機甲隊II	華義國際	戰略	19
12	15	鬼屋魔影III	軟體世界	冒險	17
13	11	模擬城市2000	電腦休閒世界	模擬	16
13	15	美少女特勤組	天堂鳥	冒險	16
15	12	天使帝國II	大宇	策略模擬	13
15	25	王子傳奇	漢堂	戰略 RPG	13
17	10	魔界之泉	華義國際	角色扮演	11
18	21	聖少女戰隊II	華義國際	戰略 RPG	9
18	15	超級大富翁	軟體世界	智育	9
18	－	燃燒的野球IV	軟體世界	運動	9

票選活動

台南縣 李偉斌
台北市 吳孟豪
台北市 鄭凱元
台北縣 楊仲凱
台北縣 林書甫
台中縣 邱家偉
台中縣 徐宇正
彰化縣 江智偉
新竹縣 周志陵
台南市 林展鴻
桃園市 劉威良
台北市 王廷裕
桃園縣 曲敬平
高雄縣 方啓守
高雄縣 夏凱軍
高雄市 沈咸廷
高雄市 吳承胤
高雄縣 何瑞中
雲林縣 高玉林
雲林縣 蕭裕原

中獎名單

●以上二十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

The Buffer 21～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	－	十字軍	軟體世界	8
21	－	幽魂	第三波	8
23	21	武將爭霸II	熊貓	7
24	14	明星志願	大宇	6
25	28	閏八月台海大對決	軟體世界	6
25	－	轉校生	華義國際	6
27	－	臥龍傳－三國制霸之技	松崗	5
27	－	魔法師寶典	全崴	5
27	－	銀河飛將III－虎之心	松崗	5
27	－	特效戰士	英特衛	5



新片動向

提供國內出片

十一月份

3日 ●RBI Baseball CD 版【松崗】
類型：運動 售價：未定

5日 ●未來小玩子【亞碟】
類型：CAI 售價：660

●遊戲大排檔【亞碟】
類型：角色扮演 售價：660

8日 ●格鬥悍將【熊貓】
類型：動作 售價：600

●格鬥悍將 CD 版【熊貓】
類型：動作 售價：700

●黑暗天使 CD 版【微波】
類型：角色扮演 售價：700

10日 ●飆舞點唱機【亞碟】
類型：CAI 售價：780

●鈦戰機 CD 版【松崗】
類型：動作 售價：未定

12日 ●戰地大亨【宏申】
類型：大富翁 售價：570

15日 ●時空飛將之改變命運
【英特衛】 售價：未定
類型：星際謀略（四度空間）

●戰地大亨 CD 版中【宏申】
類型：大富翁 售價：810

17日 ●飛狼大戰卡曼契 CD 版
【松崗】
類型：模擬 售價：未定

20日 ●黑暗天使【微波】
類型：角色扮演 售價：700

24日 ●劍留痕 CD 版【松崗】
類型：角色扮演 售價：未定

●科學怪人 CD 版【松崗】
類型：冒險 售價：未定

25日 ●小沙彌【傑克豆】
類型：動作射擊 售價：未定

上旬 ●噗噗闖通關中文版
【第三波】
類型：益智動作 售價：299

●同級生Ⅱ【歡樂盒】
類型：AVG 售價：1200

●遊戲風暴【富爾特】
類型：射擊 售價：500

●遊戲戰鬥營Ⅳ【富爾特】
類型：綜合 售價：290

●遊戲天碟Ⅱ【富爾特】
類型：綜合 售價：290

●聖誕老人闖天關【富爾特】
類型：射擊 售價：400

●北海小英雄【富爾特】
類型：射擊 售價：400

中旬 ●提督之決斷【第三波】
類型：策略 售價：1500

●炎黃戰蚩尤【第三波】
類型：教育休閒 售價：未定

●獸鄉之守護者【華義國際】
類型：SLG 售價：650

●獸鄉之守護者 CD 版
【華義國際】
類型：SLG 售價：650

●碰碰美戰士【天堂鳥】
類型：益智 售價：未定

下旬 ●凱蘭迪亞傳奇 3 中文 CD 版
【第三波】
類型：冒險 售價：1100

●第 11 個小時 CD 版
【第三波】
類型：冒險 售價：1350

●橫越萊茵河 CD 版
【第三波】
類型：模擬 售價：980

●地獄火特區 CD 版
【第三波】
類型：動作射擊 售價：未定

●洛克人 X CD 版【第三波】
類型：動作 售價：未定

●新世紀興亡史【天堂鳥】
類型：角色扮演 售價：未定

●政治撲克【松詮】
類型：益智 售價：未定

●FRANKENSTEIN【富爾特】
類型：未定 售價：未定

未定 ●黃飛鴻之鐵雞鬥蜈蚣 CD 版
【歡樂盒】
類型：動作 售價：880

●異星突擊【旭光】
類型：冒險 售價：600

●異星突擊 CD 版【旭光】
類型：冒險 售價：700

●九陰鬼母【旭光】
類型：角色扮演 售價：未定

●大唐笑傳【旭光】
類型：角色扮演 售價：未定

●終極任務【鷹揚】
類型：戰略 售價：550

●瘋人快打Ⅲ【精訊】
類型：動作 售價：未定

十二月份

1日 ●運籌天下【光譜】
類型：策略 售價：600

●烽火沙丘 CD 版【松崗】
類型：戰略 售價：未定

●亞里斯王物語【松崗】
類型：角色扮演 售價：未定

上旬 ●星戰 3000AD【英特衛】
類型：模擬冒險 售價：未定

中旬 ●俠客遊中文版【第三波】
類型：角色扮演 售價：未定

●格鬥美少女【幸福鴨國際】
類型：SLG 售價：未定

●鐵甲旗艦【華義國際】
類型：SLG 售價：未定

●天使們的午後－轉校生
【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定

●銀河英雄傳說Ⅳ EX CD 版
【微波】
類型：戰術策略 售價：800

下旬 ●天翔記中文版【第三波】
類型：模擬 售價：未定

●革命－阿曼尼斯開國啓示錄
【幸福鴨國際】
類型：SRPG 售價：未定

●郎牙棒與劉星槌之魔島大冒險【佳帝安】
類型：另類 RPG 售價：未定

●極速殺手【英特衛】
類型：運動 售價：未定

●七英雄物語【天堂鳥】
類型：角色扮演 售價：未定

●刀劍決【花道】
類型：SLG 售價：未定

未定 ●西楚霸王【熊貓】
類型：角色扮演 售價：未定

●西楚霸王 CD 版【熊貓】
類型：角色扮演 售價：未定

●神劍傳說【歡樂盒】
類型：角色扮演 售價：未定

●賊佳拍擋【歡樂盒】
類型：冒險 售價：未定

●親密學園【亞碟】
類型：RPG 售價：未定

●創世聖戰【精訊】
類型：戰略 售價：未定

●美少女夢工廠Ⅱ CD 版
【精訊】
類型：戰略 售價：未定

●夢幻天使【鷹揚】
類型：戰略 售價：未定

●太陽神殿【傑克豆】
類型：動作射擊 售價：未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

85 年元月份

上旬	●妖塔 2189 【幸福鴨】 類型：冒險 售價：未定
中旬	●鎖鏈的星群 【華義國際】 類型：SLG 售價：未定
	●劍芒羅曼史 【天堂鳥】 類型：SRPG 售價：未定
	●銀河英雄傳說Ⅳ EX 【微波】 類型：戰術策略 售價：800
下旬	●三國風雲 【世紀縱橫】 類型：即時戰略 售價：未定
	●異次元美少女 【幸福鴨】 類型：冒險 售價：未定
	●光之刻 【天堂鳥】 類型：角色扮演 售價：未定
未定	●赤日 【世紀縱橫】 類型：即時策略 售價：600
	●赤日 CD 版 【世紀縱橫】 類型：即時策略 售價：800
	●凶兆（傑克開膛手）【英特衛】 類型：冒險 售價：未定
	●俠客英雄傳Ⅲ 【精訊】 類型：角色扮演 售價：未定
	●創滅天地 【精訊】 類型：角色扮演 售價：未定
	●天使的任務 【鷹揚】 類型：角色扮演 售價：未定
	●戰國 【天堂鳥】 類型：益智 售價：未定

二月份

中旬	●聖光 【世紀縱橫】 類型：角色扮演 售價：未定
	●麻雀幻想曲Ⅲ 【天堂鳥】 類型：角色扮演 售價：未定
未定	●上帝 【鷹揚】 類型：策略 售價：未定
	●PSY 幽記 【華義國際】 類型：角色扮演 售價：未定

三月份

上旬	●黑之劍 【天堂鳥】 類型：角色扮演 售價：未定
下旬	●夜行者 【世紀縱橫】 類型：策略 售價：未定
未定	●鋼鐵騎士 【華義】 類型：戰略 RPG 售價：未定

四月份

	●沈默的艦隊 【華義】 類型：戰略 售價：未定

軟體世界雜誌 11·15-12·14

11·15	●軟體世界雜誌出刊 ●烈焰鋼狼傳
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	●南極冰怪 CD 中文版
30	
12·1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	●鐵甲獵人
14	

SCHEDULE

11月 預定

中旬

●提督之決斷 ●炎黃戰蚩尤
●獸鄉之守護者●碰龍美戰士
●獸鄉之守護者 CD 版

下旬

●凱蘭迪亞傳奇 3 中文 CD 版
●第 11 個小時 CD 版
●橫越萊茵河 CD 版
●地獄火特區 CD 版
●洛克人 X CD 版●九陰鬼母
●新世紀興亡史 ●政治僕克
● FRANKENSTEIN ●大唐笑傳
●黃飛鴻之鐵雞門蜈蚣 CD 版
●異星突擊●異星突擊 CD 版
●終極任務 ●真人快打Ⅲ

未定

●黃飛鴻之鐵雞門蜈蚣 CD 版
●異星突擊●異星突擊 CD 版
●九陰鬼母●大唐笑傳
●終極任務●真人快打Ⅲ

12月 預定

中旬

●俠客遊中文版●格鬥美少女
●鐵甲獵人
●天使們的午後－轉校生
●銀河英雄傳說Ⅳ EX CD 版

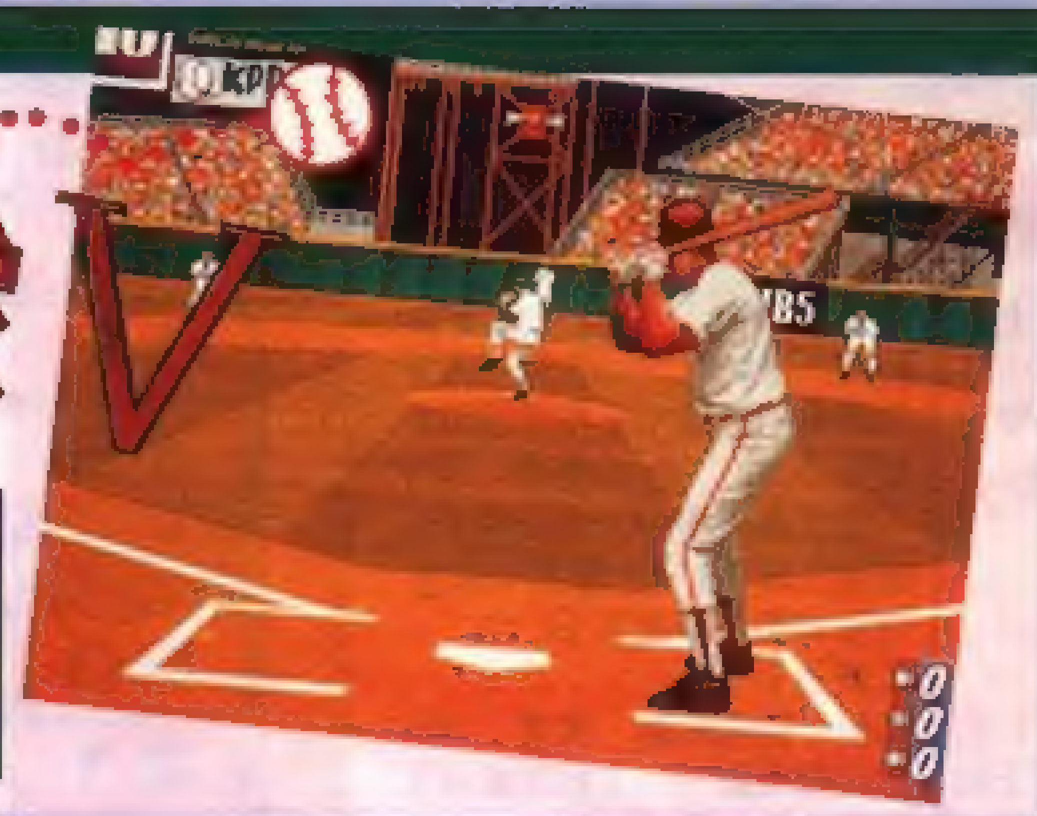
下旬

●天翔記中文版 ●刀劍決
●革命－阿曼尼斯開國啓示錄
●郎牙棒與劉星協之魔島大冒險
●極速殺手 ●七英雄物語

未定

●西楚霸王 ●西楚霸王 CD 版
●神劍傳說 ●賊佳拍擋
●親密學園 ●創世聖戰
●美少女夢工廠Ⅱ CD 版
●夢幻天使 ●太陽神殿

Hard Ball V 燃燒的野球 V



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
運動	光碟版	未定	機種：486 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：A/S/G 操作：K/J
設計公司	發行公司	預定售價	
ACCOLADE	軟體世界	未定	

喜歡棒球的人，除了看別人打球之外，通常也喜歡親自下場打球。不過在城市中想要找一個夠大的場地不受干擾好好玩一場棒球，好像也不是一件容易的事。想想看，要找一個像樣的場地不容易，找到場地之後發現又有其他人要跟你搶這塊地，就算真的開打了，還得擔心棒球亂飛會不會K到別人或是打到什麼東西。喔！對了，想找到十八個人來打球，好像也不太容易。好了，當這些必要條件都有了，打不到三局球就有人嚷著不打了，為什麼？因為不太會打，不是常常來個大暴投、失誤或是屢屢揮不到球，這種挫折感實在令人受不了！好吧！乾脆回家打開我那一台寶貝電腦，我自己和電腦打一局總行了吧，我愛打多久就打多久、愛怎麼玩就怎麼玩，可以了吧！或者找個好友透過數據機及電話線來場友誼賽也不錯啊！

雖然少流了那點汗，不過刺激性仍舊不會因此而減少，因為遊戲中的每個球員都有職業水準喔。不過最刺激的是在九局下半二出局滿壘最後一次進攻機會，落後電腦三分而打者剛擊出一支全壘打時，給你來個…「停電」，這時就會看到有人在電腦前氣的跳腳，而且還滿身大汗哪！這樣刺激度有了，汗也流了，不就和真正打一場球所得到的東西一樣了嗎？

燃燒野球V.S明星職棒

廢話少說，言歸正傳，在這個電腦棒球遊戲世界裡，有著兩大經典棒球系列，一個是「明星職棒」系列，另一個就是「燃燒野球」系列啦。兩大棒球經典的「明星職棒」主要重點放在它的資料統計與真實比賽記錄的模擬，「明星職棒」這些資料對真正的棒球迷來說可是有相當的研究價值，不過棒球外行人或是偶而玩玩棒球的人，看到這些密密麻麻不頭昏才怪（比如說像筆者，看到這些數字我還不如去算算工程數學算了）。



美國聯盟球員一覽表

換投手前要先熱身哦！

可在此練習一下打擊

「燃燒野球」[illegible]娛樂性[illegible]「燃燒野球」中你可以得到你所要的娛樂性（所以說[illegible]之會是燃燒野球系列的[illegible]「明星職棒」[illegible]不久，「燃燒野球」[illegible]式推出了它的第五代。

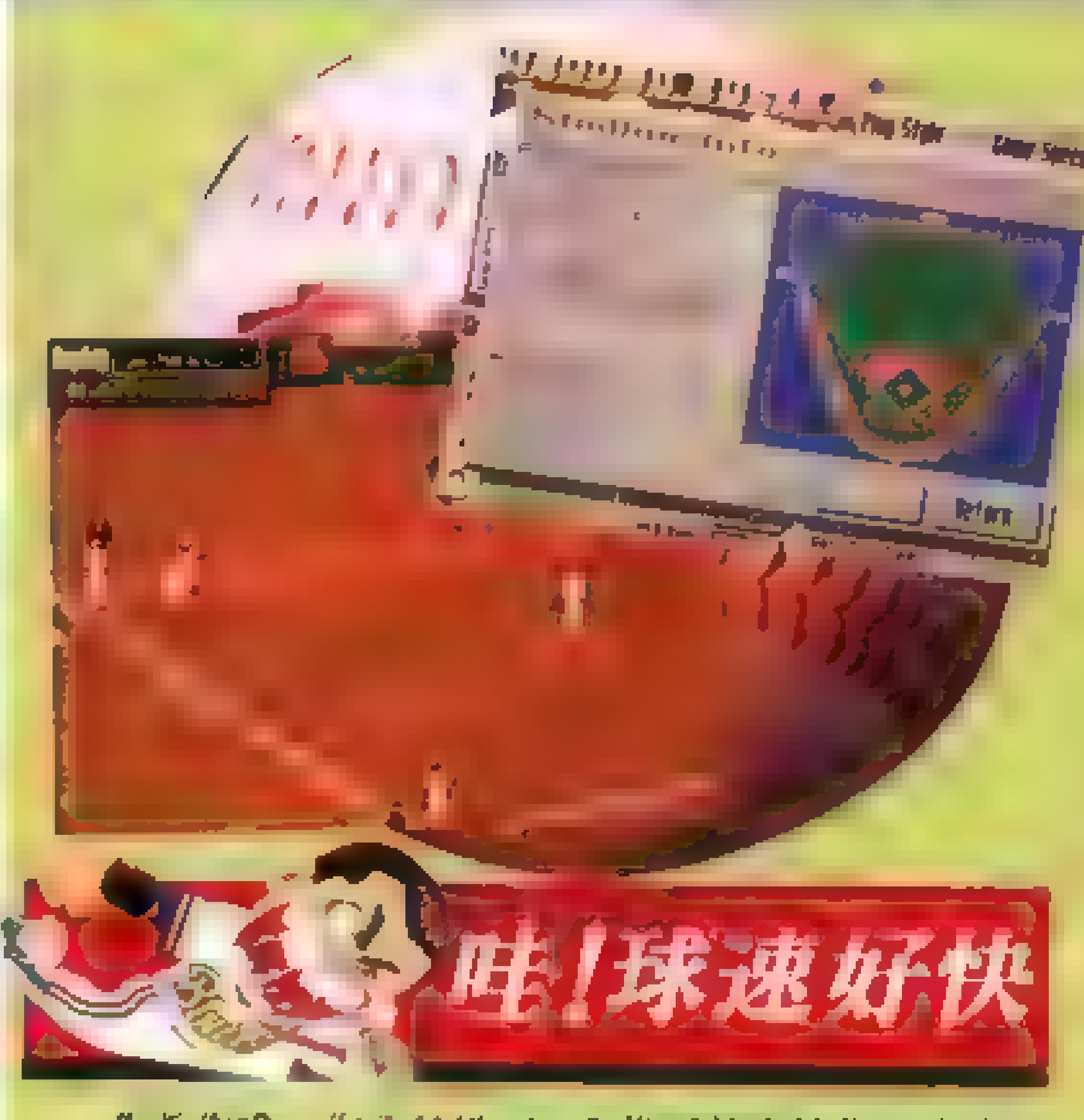
哦！燃燒野球五代

在燃燒野球四代時，[illegible]已經是高解析度了，五代會不會來個800×600[illegible]的解析度，[illegible]32768色？不不不，[illegible]解析度和顏色都[illegible]是不是很可惜呢？[illegible]告訴你，五代所有的界面操作和四代幾乎不變，[illegible]代的操作手冊[illegible]

[illegible] MIDI [illegible]

可設計自己的隊章

比賽開始！



哇！球速好快

告訴你哦，你不是嫌四代打擊時打者太小、好球帶的框太小，讓你感覺沒有真正上場的臨近感。在五代中可以選擇把打者放的好大好大，這樣更增加了臨場感，擊球起來命中率也高多了。一開始你也許會不習慣，因為球是面對你直飛過來的感覺，很像真正地站在本壘板上面。還有五代還可以調整打球的速度，就是速度可以快到讓你三十秒到一分鐘之內解決一局，也可以慢吞吞三十分鐘才結束一局。最快的速度甚至投手投出球之後，讓你還沒按下打擊鍵，球就已經在捕手的手套裡了！什麼？太快，我的意思是你可以自行把球賽進行的速度調整到和你的步調一樣，你想快就快、想慢就慢。

不過，嫌四代的電腦對手太笨的讀者，一定要去玩玩五代，五代比起四代有比較難哦！在四代時球只要落在好球帶之內，揮棒幾乎就可以打到球。五代可就沒給你這麼方便了，揮棒時同時還要控制揮棒的方向，才會準準地擊中球，球才會乖乖地飛到你所要的方向，不然你就會看到對手投出了一個上飄球雖然是落在好球帶，你就是揮不到！對了，四代、五代還有一個小小的…「缺點」：[illegible]不好，[illegible]個不合邏輯的地方，就是可以立刻換球場，球賽進行一半，你可以從 1918 年的波士頓球場換到 1995 年的波士頓球場；也可以從西雅圖球場換到多倫多的球場，隨你高興。五代的球場幾乎比四代多了一倍以上，這所代表的意思就是你可以在更多的球場上「修理」對手。

「燃燒野球」不愧是娛樂性超高的棒球遊戲，如果在現實生活中你找不到人或球場和你打一場棒球，那麼坐在你家的電腦前玩玩「燃燒野球五代」也是一個不錯的享受！

MORTAL KOMBAT
真人快打

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	[illegible]
格鬥	CD	國外已發售	機種：486-66 記憶體 8MB 顯示 VGA 音效 S 操作 K
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
GT Interactive	Midway	未定	





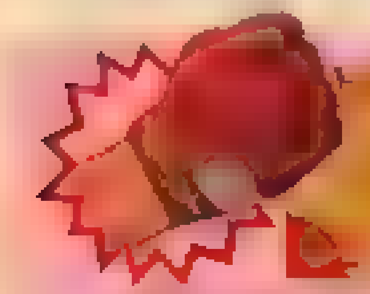
完美移殖

筆者與紐約市一家電動玩具專賣店的老闆甚好，在他的店裡筆者就曾玩過不同平台的真人快打三，每一種版本都有少許的缺點，如音樂不夠震撼、點陣模糊、色彩不夠鮮豔、動作不夠流暢…等毛病，都讓人感受不到格鬥遊戲應有的快感。前幾天，真人快打的美國代理商 GT Interactive 及時寄來了一套剛發佈的版本，正好趕上截稿日，因此便決定細細研究，然後呈現這篇報導。筆者在啟動遊戲後，真是不能相信自己的五官。整個遊戲讓人的感覺非同凡響，甚至比大台的要好得多了。



操作介面

格鬥遊戲在電腦上的操作一向是令人頭痛的問題，就連真人快打三也不例外。真人快打三需要用到六個鍵，分別是重、輕腳，重、輕拳，防禦，及跑步。所以一般的兩鍵操作器都不適合於本遊戲。遊戲支援市面上較常見的四鍵操作器，只不過防禦及跑步都要由兩鍵同時按的操作來達成，不免又讓玩家手忙腳亂。筆者曾在市面上看到一種六鍵的操作器，能模擬鍵盤，大概就是最好的操作介面吧。筆者認為，如果沒有好的操作器，用鍵盤也不錯。

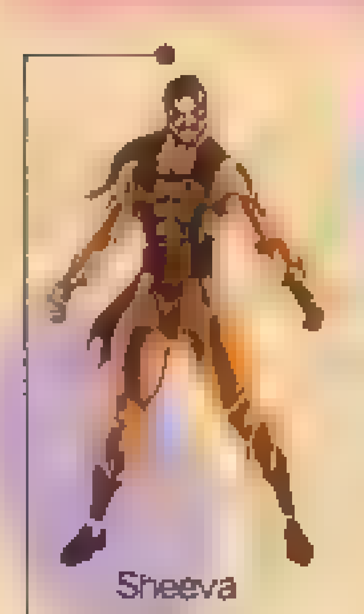


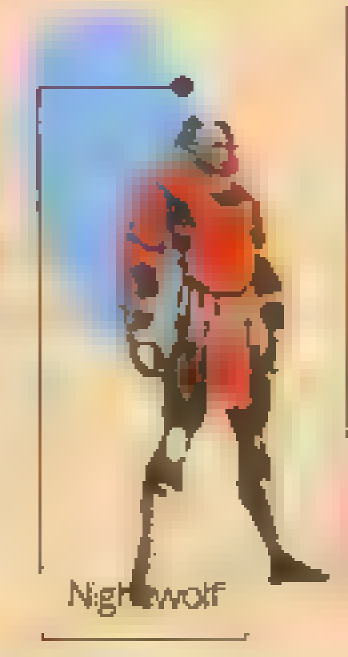
聲光效果

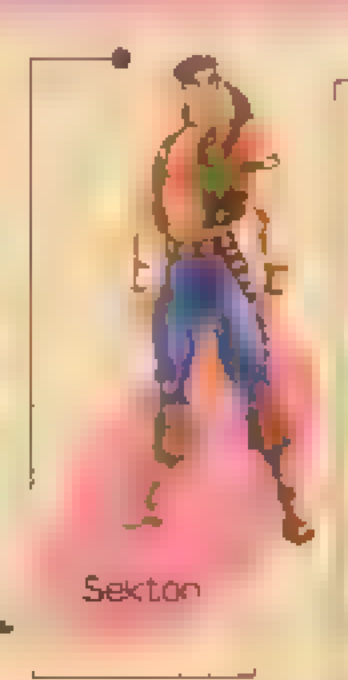
筆者使用 Pentium 90 加 16MB 的記憶體測試，整個遊戲都未有延遲的現象，就連每一場的切換畫面也不會讓你有讀取資料的感覺。在格鬥時，人物的動作流暢之極，讓人完全享有連續攻擊的快感，不像某些移植到電腦上的格鬥遊戲，打到一半居然還會停下來讀上一讀，喪失了格鬥的樂趣。遊戲本身的解像度雖是 320 × 400，但是經由 Midway 高超的調色技術，使得畫面不會有粗粒的感覺。所有的背景都是由 3D 程式繪製，給人的感覺又比二代陰森，恐怖了。

在音效方面，依然沿用了前幾代那種陰森，低沉的聲音。格鬥之時，不時傳來" Superb "、" Excellent! "，或是邪惡的笑聲，所有的旁白都讓人感到非常有"壓迫感"。千奇百怪的音效，如劍割肉聲，慘痛哀嚎聲等穿插其中，令人更能感到格鬥的可怕。

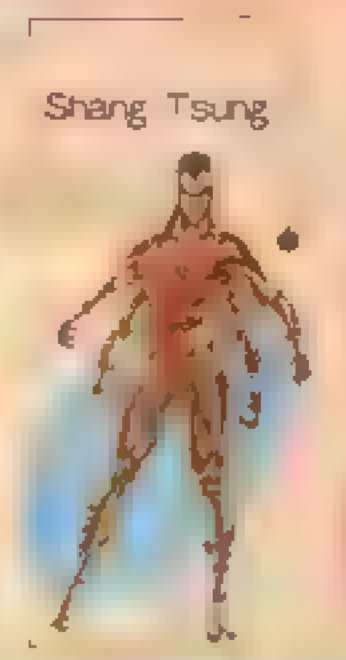
雖然在載入遊戲時，系統會把所有的檔案載入硬碟，但是在玩遊戲時，仍需把 CD 放在光碟機裡，因為所有的音樂都是直接從 CD 音源播放的，就因如此，筆者給予本遊戲相當高的評價。直接錄製音樂的效果真不是蓋的，讓人熱血沸騰，忍不住要殺幾場。


Sheeva

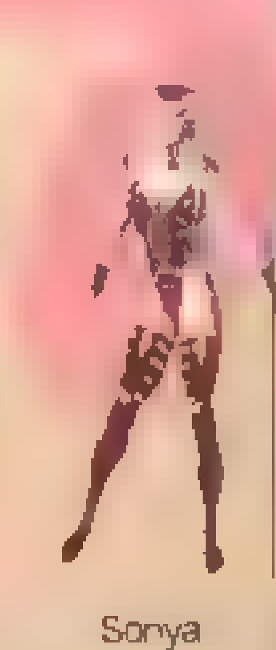

Nightwolf


Sekton


KANO


Shang Tsung


Sindel


Sonya

極端暴力



▲血腥恐怖的戰鬥





真人快打一向的特色，就是暴力血腥，三代當然也繼承了這個特色。血濺五步的畫面與穿全場，輕輕的揮一拳就噴一點血，重重的揍一拳血就噴得亂七八糟，不過噴出來的血都很假，所以倒也稱不上是多可怕。真正"精華"的部份就是"最後一擊"了，就如同前幾代一般，只要敵人的血耗盡，你就可以使出"最後一擊"（Finish him），這時，只要你知道對應的指令，你就可以使出"華麗"的招數結束對方的生命。這些招數都"慘無人道"，就像：把對方的脊椎骨狠狠的抽出來、一拳把對方打得屍塊亂飛、或是化成炸彈鑽到對方的身體裡，然後再膨脹，把對方的身體活活撐爆…不同的角色對不同的敵人都有不同的畫面，所以少說都有好幾百種組合，每種的使用指令又大不相同，因此也提供玩家"發現"的樂趣。

據GT interactive跟我表示，血腥結束畫面是主要的賣點。筆者認為美國人由於崇尚暴力，才有如此產品產生，不過反觀國內，好像也有這種風潮，一些噁心電影（人肉叉燒包等）的票房都不錯，所以我想國內玩家也不會排斥這種設計吧。本遊戲在美國可是M級，就是17歲以上才准購買，不過，如果要把這套遊戲拿給小孩子玩也未嘗不可，因為遊戲中提供了一個親切的設計，就是經由特殊指令，可以把噴血及血腥畫面關掉，如此一來，就不會對小孩子有不好的影響了。

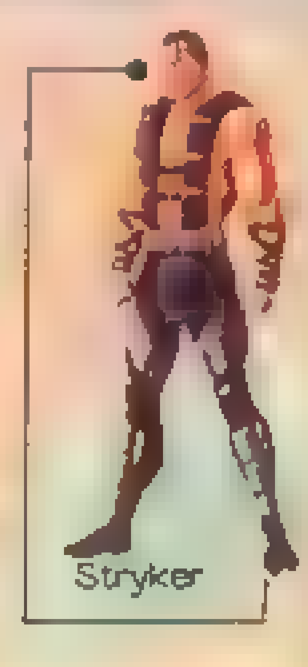
大幅進步

在前兩代的真人快打中，也許玩家會發現，有些角色只是把調色盤改改就變成另一個角色了，而且人物看起來都假假的，動作生硬，根本離"真人"的狀態還差得遠，雖然人物是真人拍攝…。但在三代中，人物的輪廓都很清楚，尤其是臉部，所以讓我們一眼就知道是真人，而不用細心去辨別。這一代的人物都已重新拍攝，不像一些格鬥遊戲的圖檔一直從一代用到X代而不更新，真人快打三絕對是一個全新的版本，而不是加入幾個新人物的"加強版"而已。

網路連線

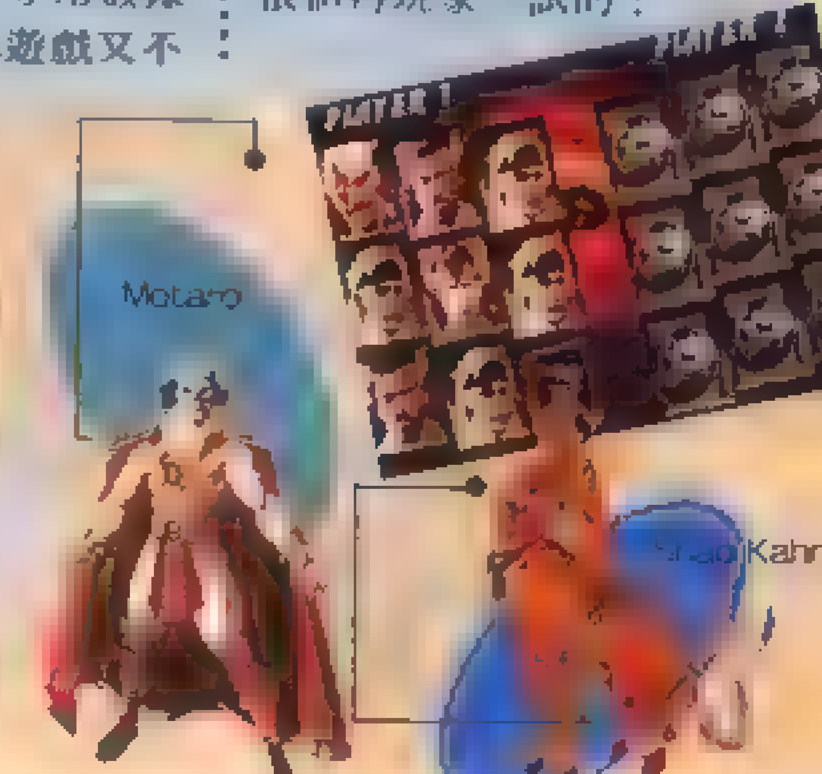
遊戲支援IPX對戰，你可以與任何一台在網路上有執行真人快打三的機器，然後與該使用者對戰。通常IPX網路的使用者之間的距離都不遠，所以若要對戰，在同一台電腦上就可以了。又不是說之間有距離，才用數據機連線，偏偏本遊戲又不支援數據機，所以連線對戰的功能根本是形同虛設。再者，格鬥遊戲對戰的樂趣就是可以與人家面對面的較勁，如果連線對打，就好像在跟電腦對打一樣，毫無樂趣可言。不過整體來說，真人快打三還是很值得玩家一試的！











完美將軍 II



遊戲類型	發行版本	預定發行日	系統需求
戰　略	光碟版	未　定	機種：386 以上 記憶體　4MB 顯示　SVGA 音效　S/G/M 操作　K/M
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
QQP	未　定	未　定	

提到戰棋遊戲，給人的印象莫過於艱澀的內容、複雜的計算公式及枯燥的畫面吧？不過自從三、四年前，QQP 公司推出改編自紙盤的戰棋《完美將軍》後，便扭轉了眾人對戰棋遊戲的刻板印象，吸引了更多的玩家踏入戰略遊戲的領域，也為「另類戰棋遊戲」開創了大好的市場前景。

《完美將軍》以精美的畫面（以戰略遊戲而言），簡易的規則及豐富的音效，在當年風靡了好陣子，也促成了傳統戰棋遊戲的大變革，《勝利大決戰》系列就是最好的例子。

在去年年底，SSI 公司推出的《裝甲元帥》，也是走《大戰略》式的另類戰棋風格，席捲了整個美國市場，至今仍為全美最受歡迎的遊戲；這看在 QQP 的眼中，當然不是味道。所以最近推出的《完美將軍 2》，也就是以《裝甲元帥》為假想敵，試圖在市場上扳回一成。

簡易的操作系統

《完美將軍》系列大受歡迎的主要原因，在於非常容易的上手操作系統。《完美將軍 2》也是採用回合制，每一個回合包含了八個階段—兵力配置、自走砲瞄準、自走砲射擊、飛機及輕重砲瞄準、飛機及輕重砲射擊、雙方直接射擊、雙方移動、移動後的直接射擊及回合結束前的計分。其中在雙方移動時，是由紅方先移動，結束後再輪藍方；在敵人移動的過程中，只要進入我方未開火部隊的視野內，即可命令該單位加以攻擊，這是與一般回合制戰略遊戲最大的不同點。由於每一個回合都包含了這麼多的階段，也拉長了遊戲進行的時間，所以在劇情模式下，十幾個回合的戰鬥都算是相當長的了。

遊戲中的武器單位也都經過了相當的簡化，像坦克只有輕型、中型、重型及巨型坦克四種，完全不會因為敵我陣營的不同而有武器上的差異，這種玩法比較類似紙盤上的「陸軍棋」、「三軍棋」等遊戲。愈大型的武器火力愈大、防禦力愈強、速度愈慢，造價也愈貴；在這種各兵種間維持著巧妙的相剋的情況下，想要獲得勝利，必須把有限的購買



以有限的點數來購置部隊

戰場選項設定畫面



頗具魄力的開場動畫

我方坦克開火擊中敵方

新瓶舊酒一樣棒

雖然《完美將軍 2》在內涵上和一代並沒有太大的差別，但是在聲光效果大幅翻新下，卻也給人一種嶄新的感覺。SVGA 的畫面加上數位的語音，和三、四年前的水準比較起來，真是不可同日而語。一代愚笨的智商也稍有長進，不過付出的代價就是電腦思考的時間變長了，這點倒是無可避免的犧牲。

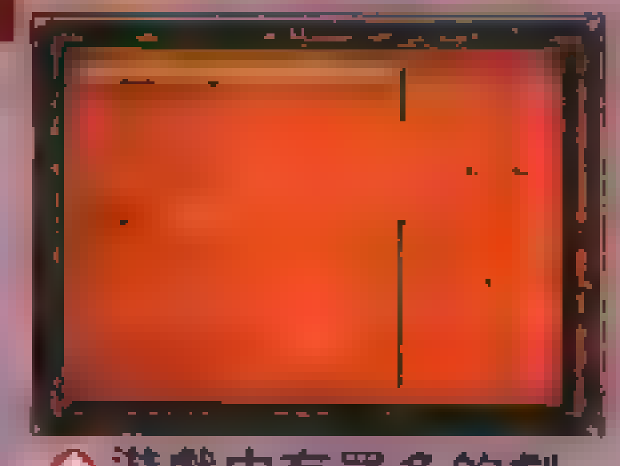
最令人振奮的，莫過於劇情模式下竟然提供了 98 個戰場！這裡面包含了一些歷史性的戰役、一些「假如」（What if）的戰役、隨機的戰役及其他稀奇古怪設計的戰役。如果你想要玩完這 98 個戰場，大概得花上好幾個月以上的時間吧！另外，二代這一次終於也提供了戰役模式。每場戰役是由數個單一戰場所組成，只要在某一個戰場贏得決定性的勝利，就能結束整個戰役。雖然戰役的數目不多，但是對於喜歡玩長回合作戰的玩家而言，不啻提供了另一個殺時間的好方法。

在兵種方面，二代也增加了機槍、巨型坦克、飛機及偵察等單位。不過令人遺憾的是，像飛機這樣的強力兵種，到了《完美將軍 2》中，效果竟然只像是可以移動的砲兵而已；而且，只要被敵人的地面部隊稍微衝撞一下，立刻就掛掉了。

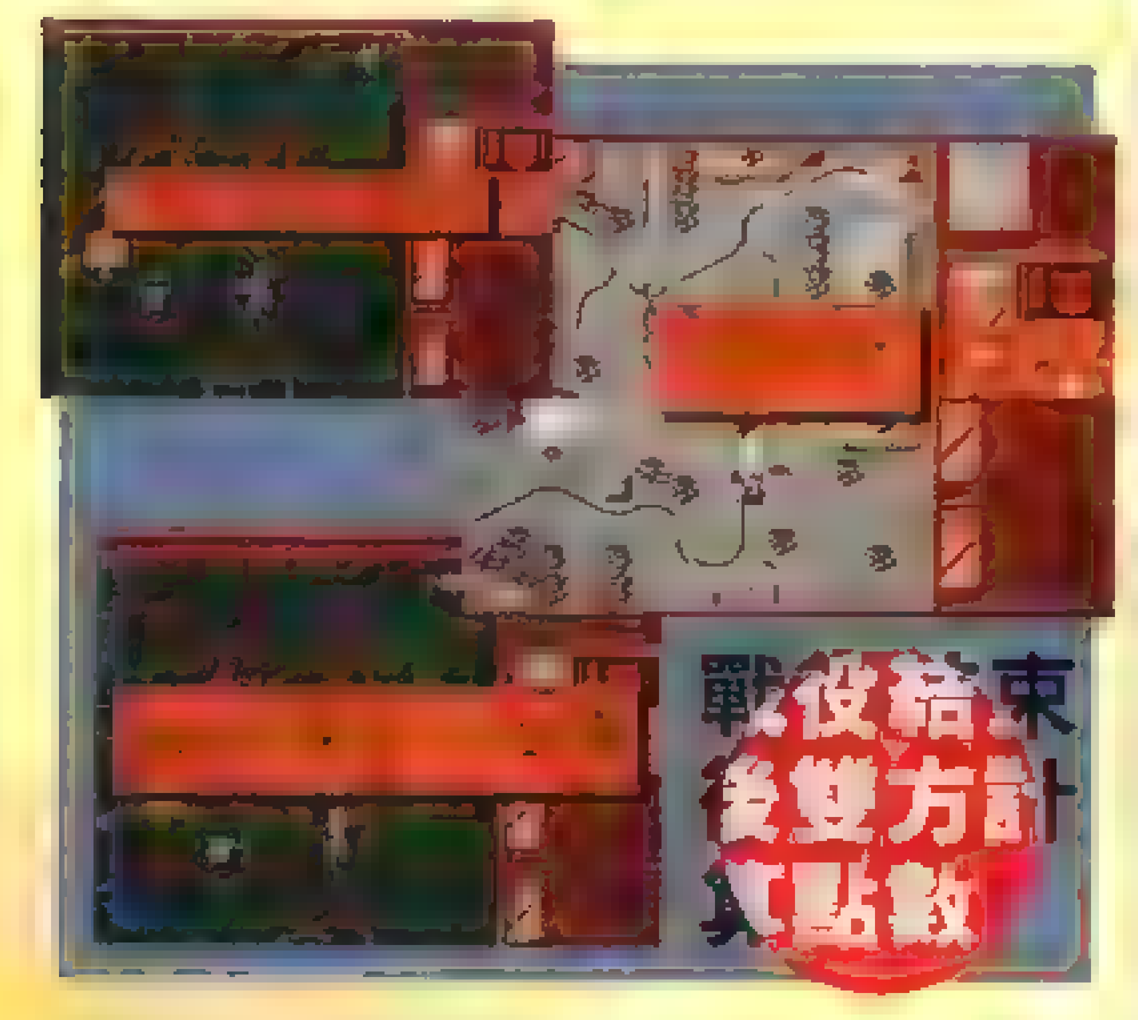


整個戰場的鳥瞰地圖

精緻細膩的戰場地圖



遊戲中有眾多的劇本可供選擇



戰役結束後雙方計算點數

點數作一個適當的安排，才能在機動力與火力之間取得一個平衡。

此外，一如 QQP 其他的策略及戰略遊戲，《完美將軍 2》也提供了雙方互換角色的玩法，讓您不只可以純粹當個攻擊者，也能試試防守的滋味如何。在每次的戰鬥結束後，電腦也會為你創造出來的人物計算分數、VP（勝利點數）及排名次，並且給你一個適當的官階；雖然沒有結局的畫面，但是這種排官階的方式，也能夠給玩家另一種的成就感。

兩個 PG 的戰爭

很剛好地，《完美將軍》系列和《裝甲元帥》都可以簡稱為 PG，不過這兩套遊戲實際上是異大於同。在二次大戰終止五十週年紀念的今日，兩個 PG 戰爭的好戲才剛要在電腦上開鑼。雖然表面上看起來，《完美將軍 2》是略遜《裝甲元帥》一籌，但是其仍然是一個相當值得一玩的遊戲。如果你不喜歡《裝甲元帥》那種大戰略式的風格，那麼不妨來品嚐具有濃濃美國味的《完美將軍 2》。

雙方勝利點數的變動

飛狼大戰卡曼契

WEREWOLF V.S





遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
模擬	光碟版	十一月	機種 486 記憶體 4M 顯示 V 音效 A/S/G 操作 M/K J
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
NOVALOGIC	松崗	未定	

啓夜視系統，啓動靜音飛行模式，距離目標900碼，鎖定，發射…！枚枚地獄火飛彈，拖著火紅的尾焰，劃破夜空直奔敵軍的飛彈陣地。霎時火光四起，烈焰沖天，敵軍陣地中響起了一陣陣的爆炸響聲，尚不及升空的「飛狼」就已被火光所吞噬…。一場氣勢磅礡，驚心動魄的夜襲動畫，在星夜中悄然展開！

哈！NovaLogic的「超級卡曼契2」重現武林了，這次將跟它的主要對手「飛狼」Werewolf同時出現在長空中展開一場世紀大對決。而上述的動畫場面，還不到整個遊戲動畫的十分之一呢！這就是有史以來第一套直升機連線對戰的雙CD遊戲：「飛狼大戰卡曼契」（Werewolf vs.Comanche）。

武裝精良的戰鬥直升機

整套遊戲包含兩片光碟，一片「飛狼」，一片「超級卡曼契2」，每一片都可單獨執行，也可以分別安裝在兩部電腦上進行連線對抗。這兩架先進戰鬥直升機都各自擁有極佳的性能和極強的火力，您可以依據個人的喜好，挑選兩架直升機中的任一架來執行訓練及戰鬥任務。

兩片CD中，「超級卡曼契2」擁有60個全新的任務，「飛狼」也有30個精彩的任務。如果進入連線作戰狀態下，還會多出30個戰鬥任務來，總數高達120個的任務，足夠讓空戰迷們過足了癮。而且每個任務不論完成或失敗都會有一段不算短的精彩過場動畫，頗有看頭。

任務區分為訓練與作戰兩種。在訓練任務的安排方面極為合理，由簡至深，依序教導新手如何使用機上各式武器、地面火砲支援以及呼叫僚機火力支援。作戰任務則是驚險刺激，步步驚魂，令人欲罷不能。任務的主要內容為描述美軍特遣部隊與Sturmovik恐佈份子和BlackGuard "暗黑鐵衛"組織之間的軍事衝突。每次出擊前都有相當詳細的任務簡報，並且自動掛載任務所需的武器彈藥，非常容易上手。



▲威力驚人的防空飛彈車，別靠太近哦！

▼啓用夜視系統，執行夜間任務

陸海空三度空間大作戰

「飛狼大戰卡曼契」比第一代卡曼契新增了許多敵軍單位，作戰範圍則橫跨陸海空。來自空中的威脅有AH-64A阿帕契、AH 1W超級眼鏡蛇、俄製Mi-24雌鹿戰鬥直升機、Mi-26運輸直升機、休斯500MD以及RAH 66雪地卡曼契…等等。陸上景觀除了樹木、水塔、油槽、掩體、碉堡、神殿、軍營等地面設施之外尚有M1A1、M1A2主力戰車、德製Gepard防空坦克、裝甲運兵車、地對空飛彈發射台、雙管30mm防砲以及停在機場上的米格機、AV8B海獵鷹戰機…等眾多的作戰單位。水面則有砲艇以及OSAII飛彈巡邏艇等船艦在河上航行。數不清的敵軍單位讓整個遊戲變得更為生動、精彩和耐玩！

除了眾多的地面單位之外，地形及氣候的變化更是遊戲引人入勝的一大奇景。在各種不同的地形風貌中出任務，心情也隨之變化起伏，雪地、荒漠、高原、峽谷、沼澤、平原、窮山惡水，給人完全不同的感受，不再單調無聊。任務時而可見大雪紛飛，時而細雨綿綿，時而濃霧籠罩，變化萬千。山後背陽的陰影，水中映射的倒影以及空中凝質的雲彩更是將整個地面景觀點綴的多彩多姿。


▲荒漠中眾多的地面設施

極具簡易的連線方式


▲晴空萬里，如詩如畫的地形景觀

「飛狼大戰卡曼契」的重頭戲在於提供了多機連線作戰的功能。也唯有透過連線一途，才能享受到額外的30個任務。遊戲中提供了四種極為友善的連線方式。第一種為網路連線對抗，最多可達八人同時上線，只要您的網路系統（如：Netware）有IPX通訊協定，遊戲即會自動偵測，完全不用您費心。第二種是透過MODEM與遠地友人進行雙機對抗，只要雙方分別選定撥號端和受話端即可。第三種是透過RS-232port進行雙機連線，只要一條Null MODEM線往兩部電腦的通訊埠插就好了，其它事都交給程式去處理，不用您操心。第四種更為簡單了，只要找一條LL3的傳輸線往兩部電腦的Printer port一插，便可輕鬆上場開打啦！So Easy！這是筆者見過最容易連線的遊戲了。

生動流暢的音效的畫面



◀30個新任務連線作戰才會出現的

在程式的執行效率方面，由於「飛狼大戰卡曼契」使用了NovaLogic公司獨家的Voxel Space繪圖引擎，因此即使打開所有功能選項，開啓最高解析度下，以486DX-33進行測試依然游刃有餘，執行起來輕鬆愉快，流暢性極佳。遊戲畫面的解析度是320×240×256色，跟同級的遊戲比起來是較為遜色，不過這也是它能在低階機種上順利執行的一大因素。

在音效表現方面，機砲、螺旋槳聲、引擎的怒吼聲都極為傳神。僚機緊急呼叫的語音效果更是有身歷其境的緊張氣氛，而音樂亦頗能隨著任務情境轉變，整體表現相當不錯！

「飛狼」卡莫夫KA-50的操控介面與「超級卡曼契2」完全相同，熟悉卡曼契的玩家，飛起來應是駕輕就熟。在作戰的控制選項中，這次新增了極速鎖定與自動釋放干擾片及熱誘導火球的功能，排除了玩家在滿天飛彈中手忙腳亂的窘況發生，大為降低了遊戲的困難度。而敵機除了擅長利用起伏的地形來逃避飛彈的鎖定外，也擅於使用打帶跑和埋伏偷襲戰術，並能適時的釋放金屬片和燃燒彈來反制飛彈，AI頗高，您的飛彈不再是百發百中。但這同時也為遊戲增添了不少追殺的樂趣和挑戰性，值得一玩再玩。





遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰　略	光碟版	未　定	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SVGA 音效：S 操作：K/M
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
NEW WORLD COMPUTING	軟體世界	未　定	

記得數年前 NEW WORLD COMPUTING 公司曾經出版了套『KING'S BOUNTY』（國內翻譯成御封戰將或權杖風雲，簡稱 KB），是一套以神話幻想世界為背景的 RPG，你所扮演的角色是一名英雄，為了拯救王國，必須組成各種人類及生物混雜的軍隊，在王國各地討伐叛黨，並以找回國王的權杖以維持王國的和平。這個遊戲雖然沒有一般常見的劇情內容或對話，由於遊戲規則簡單，再加上多變化的發展路線，使得這遊戲再剛推出時，也曾經引起了相當的矚目；就連筆者也曾經廢寢忘食地在電腦前荒廢了無數的光陰，因為它不像一般 RPG 或 SLG 需要花相當的時間及精力去完成，在閒暇之餘便可拿來完成個一兩次的任務，很快地滿足些微的成就感，算是個不錯的精緻小品。最近 NEW WORLD COMPUTING 便以該公司著名的魔法門（MIGHT AND MAGIC，簡稱 M&M）系列為背景，再度推出了介面類似 KB 的遊戲— HEROES OF MIGHT AND MAGIC，暫譯為魔法門英雄。不過這遊戲在經過了數年之後，已經與以前的 KB 大不相同了。差別有那些呢？請看下面的介紹：

魔法門之背景說明

魔法門可算是相當當著名的 3D RPG 系列之一，雖然使用 3D 立體的遊戲介面，但由於在第三代之後大幅減低其遊戲難度，再加上美術及音樂音效方面的大幅改良，使得這套遊戲從原本的玩家級遊戲，成為較大眾化的平民級遊戲。也因為魔法門的平易近人，使得其系列之三代及兩集外傳在國內也曾改過中文版，相信也有不少玩家曾經接觸過吧？

由於魔法門頗為著名，所以 NEW WORLD COMPUTING 便將其當做『魔法門英雄』的背景，以吸引喜歡魔法門系列的玩者，因此在本遊戲中，你可以看到不少著名的生物，像是野狼、獨眼巨人、火龍等；雖然外型上略有些改變，但由於同樣是魔法門系列的美術人員之畫風，因此令人感到十分熟悉。

以魔法門之



雖然『魔法門英雄』是 KB 所衍生而來的，不過在整個遊戲結構上也做了相當大的改變。首先『魔法門英雄』不再是一個 RPG，而變成了一個多人進行的戰略遊戲；玩者扮演的不再是救世英雄，而是雄據一方的霸主，可以召募各式各樣的英雄，並以英雄為領導隊，組織成一隊隊的人類或怪物軍團，到世界各地攻城略地，以擴大自己的地盤，並進而統一整個世界。當然事情也沒有這麼簡單，玩者還得面對其他三位霸主的挑戰，在勢力之間的互相攻伐之下，誰會是最後的贏家呢？就有靠你的戰略手腕了。

遊戲中可供進行的地圖一共有十幾張，比 KB 固定進行式的四張地圖，可說是多了不少；而除了分別進行的標準模式外，遊戲中也提供了有相連性的劇情模式及多人連線模式，不過在劇情模式中，就算是你完成了某一關的任務，在進入下一場地圖時，有是從頭開始，頗有

遊戲中的各種設定

所占領的部隊狀態

擁有大批寶物的英雄狀態畫面

勢力建設後的城堡及駐軍

整個勢力的狀態顯示

荒蕪的城鎮

遊戲中一共可分為四種類型的城鎮：農地、平原、森林及山脈。這些城鎮在一開始時都只有少數的族群聚居地，不過當你建立了城堡之後，便可以建造各式各樣的族群聚居地，並召集各種生物來加入你的軍隊之中。四種城堡能召喚的部隊都不相同，而通常同類型的生物在一起時會增加士氣，並提升其戰鬥力，因此要妥善地搭配部隊的成員，才能達到最大的作戰效率。除了族群聚居地之外，城堡中還可以建造酒店、水井、魔法塔、盜賊公會及碼頭等各種特殊設施，使你的英雄及部隊能夠增加士氣、族群增加率及學習並記憶魔法等。

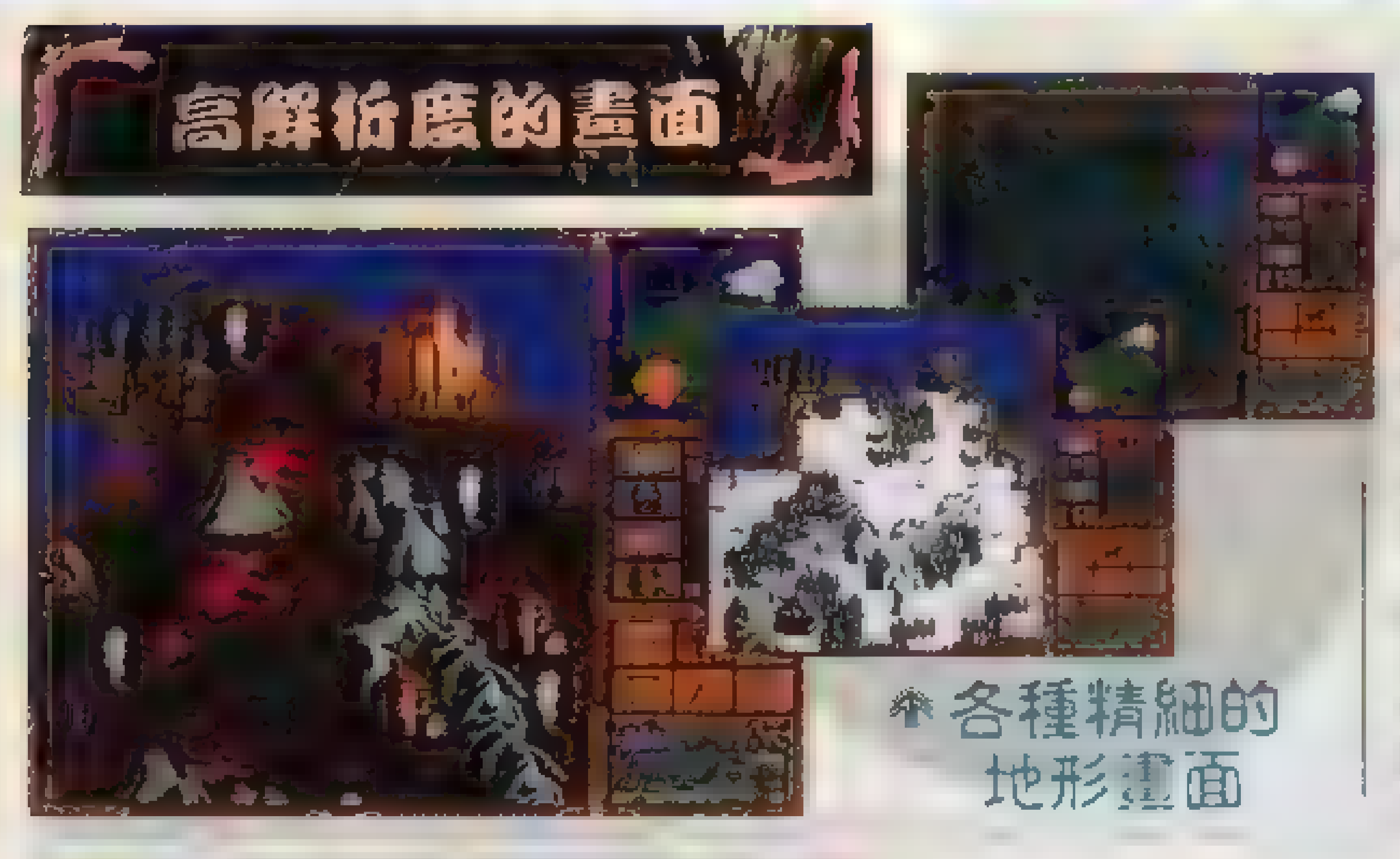
遊戲中除了主體的城鎮之外，在地圖中還有各種古蹟、小屋、神殿、地下迷宮、沉船等各式各樣的建物，任何英雄都可以進入這些地方探索，有時會發現錢財及寶物，有時則可能會遇到怪物或其它事件等。另外地圖上也會有各種生物阻擋著通路，如果要通過該處，就必須將其擊敗，不過這些生物有時也會主動要求加入隊伍，就端看你的運氣了。

美中不足之處。多人連線則是提供連線對戰功能，讓玩家與朋友之間能夠相互對抗，其方式有在同一電腦上直接輪流進行、網路連線、數據機連線及RS 232連線等，讓玩者能夠與更聰明的人類對戰，可說是十分體貼的設計。



進入遊戲前的

高解析度的畫面



↑各種精細的地形畫面

『魔法門英雄』使用了 640X480 256 色的高解析度，因此在畫面的表現上便感覺相當的精緻，像地圖上英雄在移動時，還可以清楚地看到馬匹緩緩走路的動作哩！另外像擋在路上的怪物會不時地左右張望，而壯麗的城堡、純樸的城鎮、高聳的山脈、翠綠的樹林、金黃的沙漠、雪白的雪地、黝黑的火山、蔚藍的海洋等，都在地圖上充分地表現了這個遊戲的亮麗程度。

承襲以往的戰鬥模式

其實這個遊戲之所以被認為是 KB 的續集，最主要的還是在它的戰鬥模式。在遊戲當中，只要有任何雙方的部隊或與怪物接觸時，都會進入戰鬥，而部隊在攻打駐有敵軍的城堡時，則會變成攻城戰。進入戰鬥時，雙方部隊會分別在左右列隊，依照其移動速率來依序移動並攻擊，而戰場根據遭遇時地形的不同，而有不同的變化；在攻城戰時，由於有城牆的阻隔，因此攻方會使用投石器來打破城牆，以讓友軍進城作戰，而守方的城塔則會射箭攻擊敵方。

在一般戰鬥中，若我方的英雄曾記憶過法術的話，便可以在戰鬥中施展法術，而這些法術則有攻擊敵人用的閃電或火球術，加強我方部隊的祝福或防護術、削弱對方能力的遲緩或麻痺術、同歸於盡的暴風雨或爆炸術等等，一共有近三十種的法術，在戰場施展時，可說是聲光俱佳，驚心動魄。



◆效果十足的攻擊法術

◆壁壘分明的戰鬥畫面

◆戰勝後會計算雙方傷亡

結 語



『魔法門英雄』雖然變成了較複雜的戰略遊戲，不過融合了魔法門及御封戰將的特長，並加上最近頗受歡迎的事件探索模式，在遊戲規則簡單及聲光俱佳的表現下，應該還能受到不少玩家的喜愛。老實說，筆者頗為欣賞遊戲簡單化的作法，因為遊戲應該是讓玩家快樂為主要目的，如果玩遊戲的人在傷透腦筋之餘仍無法突破困境的話，我想在遊戲充斥的今日，大部份的人可能會把這些高難度遊戲束之高閣，改去接觸別的遊戲了。或許『魔法門英雄』的出現，會帶給國內的某些遊戲作者一些不同的觀念。



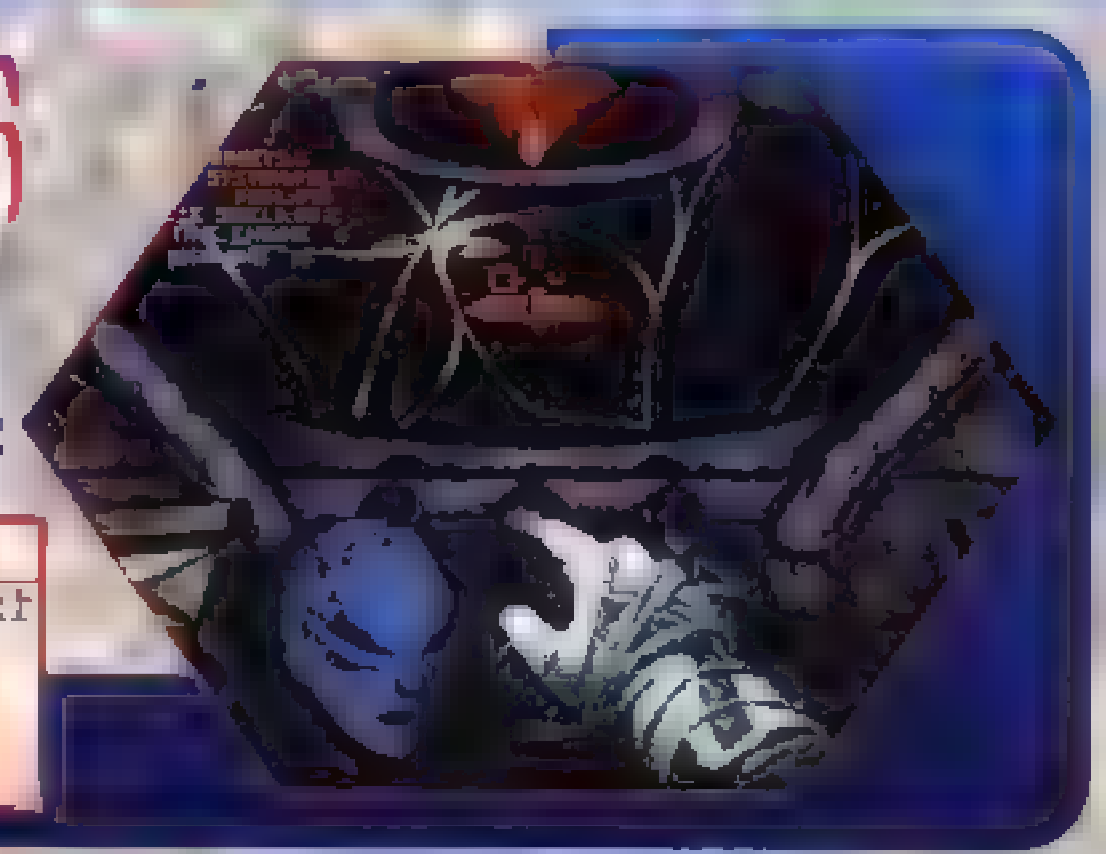
←哇！最高稱號的 DRAGON

→獲得遊戲勝利的畫面

MILLENNIA ALTERED DESTINIES

時空飛將之改變命運

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
[illegible]	光碟版	國外已上市	機種 386DX-33 以上 記憶體：8MB
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	顯示 VGA
GameTek	英特衛多媒體聯合國	未定	音效 S 操作，M



對曾愛科幻背景的同好們來說，「時光旅行」應該是最受歡迎的題材了！從最近相當知名的《旅行者計畫 Part2》的「圖形冒險」，到現在的《時空飛將：改變命運》的「策略加冒險加動作」，他們都企圖滿足不同口味的玩者。而在這一款遊戲裡，玩者扮演的角色來到充斥著病毒生物麥克羅伊的依卡隆銀河中，雖然前世為太空勇士的你，今生淪為往來地球與木星間的送貨員，但卻是全宇宙的最後希望，因為只有你能駕著超先進的 XTM 飛船，在一萬年的時空中穿梭，協助依卡隆銀河中四大種族的文明發展，讓他們擁有足以抵禦麥克羅伊尼人侵略的科技。而戰鬥雖不是本遊戲的重頭戲，但也佔了不少的比重，對一般喜好冒險及策略遊戲的朋友來說，偶而嘗試一下不同的遊戲方式，相信也不錯。

XTM飛船

這一款結合超新科技的飛船，可以在長達一萬年的時空中自由穿梭，並擁有六人座艙，分別用以進行導航、油料補充、通訊連結、物品傳送和脫離母船到星球表面進行突襲；在武器的選擇方面，則有五種之多，將隨著科技及情節的需要一一登場；而當四大種族的科技文明發展到一定的程度之後，你可以將自己脫離銀河所需的系統設計圖交給他們，由他們幫你製造。

綜合以上的介紹，相信您對時空飛將已有相當的了解，心動不如馬上行動！

親切的導航電腦



命運之手的設計代替滑鼠操控；新導航系統讓您能更確切目標

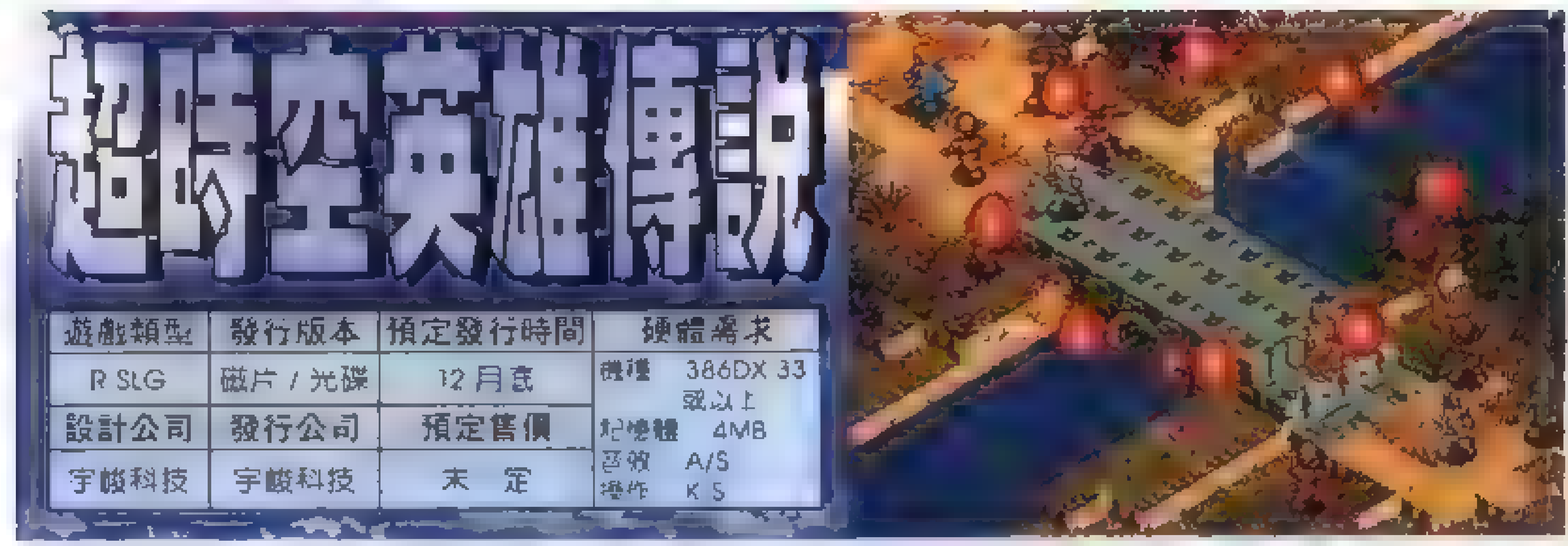
為了引領玩者能在最短的時間內融入《時空飛將》的遊戲世界裡，在 XTM 飛船裡配備了簡稱為"安格斯（ANGUS）"的最先進自動導航指引與使用者系統（Automated Navigation Guidanceand User System），他從玩者來到依卡隆銀河開始，便一直跟隨在玩者身邊，除了提供各圖樣介紹、狀況報告之外，也兼具與使者進行溝通的翻譯功能。



宇宙行星之[illegible]

扮演使者與星河[illegible]

與外星球的生物進行溝通

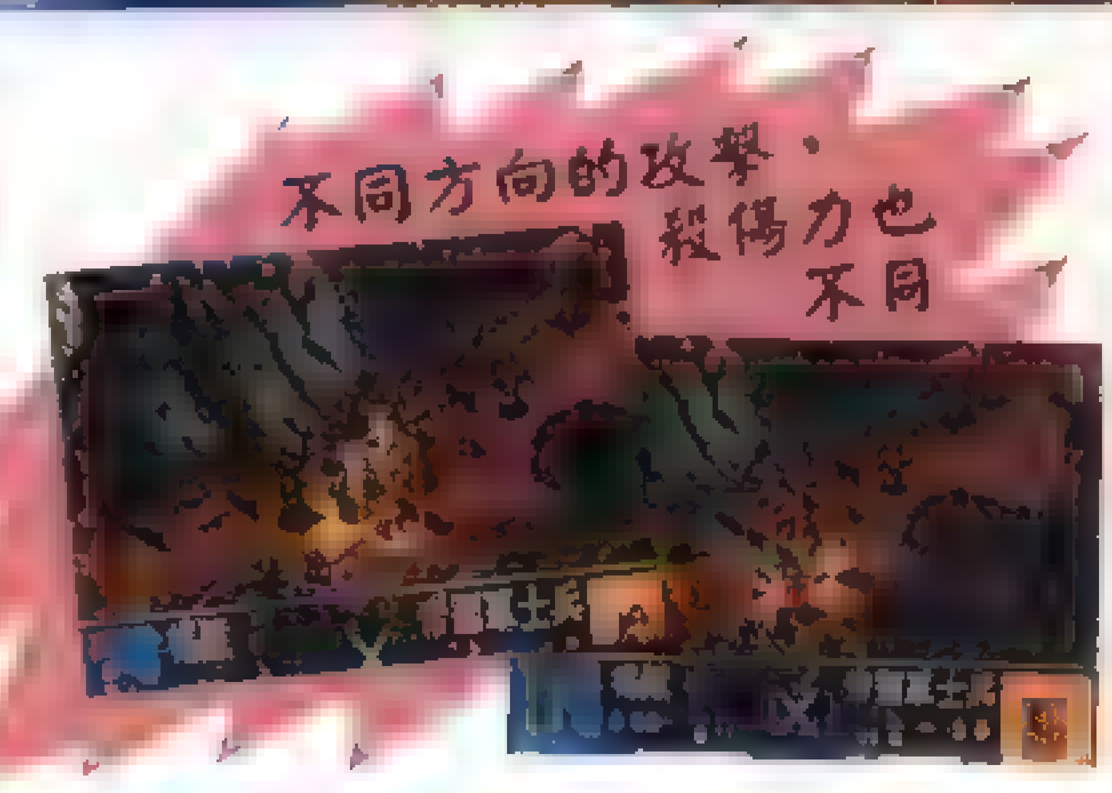


超時空英雄傳說

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RSLG	磁片／光碟	12月底	機種 386DX 33 或以上
設計公司	發行公司	預定售價	記憶體 4MB
宇峻科技	宇峻科技	未 定	音效 A/S 操作 K S

在五百多年以前一名法力強大的魔法師一黑石，召喚兇殘邪惡的生物，組成魔軍攻擊人類，持聖劍的勇士吉特力，與黑石展開了一場廝殺，惡魔不敵在臨死前詛咒著：「雖然你打敗我，也無法消滅黑暗之力，五百年後黑暗之力將再來，所有生命都將被毀滅。」吉特力戰勝魔軍後，將光明聖劍封印起來，並告誡他的子孫要保住那把劍，等到五百年後黑暗力量再現時，會有來自另一個世界的聖者出現，聖者拿到這把劍，才能將黑暗力量擊退，若此劍讓黑暗力量拿走，就是聖者也無能為力了。





不同方向的攻擊，殺傷力也不同

且看現世聖者，如何解救眾生

地球上有一個年輕作家孟祈，在搬入新家時發現一間密室，他進入時突然出現強光，而昏迷醒來才驚覺自己被傳送到未知的世界，且意外的獲得超能力。孟祈被傳送到了科隆多，此時的科隆多正陷入一片戰亂，而玩者就是扮演孟祈，如何挽救科隆多瀕臨毀滅的命運？而孟祈是否能再回到原來的世界？這就是要靠玩者的智慧來解決，當然玩者並不寂寞，遊戲中會有許多同伴陸續加入，因此玩者必須善加運用方能克敵致勝。



豐富多變化的場景

伙伴們登台亮相囉！

楊鐵：迦納帝國的年輕劍士，被追殺時遇到孟祈，結為好友，其身形魁梧，個性耿直，是迦納帝國黃金劍士楊業之子。

歐茲：迦納帝國軍，因不滿迦納大帝的窮兵黷武，所以和兩個朋友一齊離開軍隊，個性謹慎小心。

五神巫：迦納帝國的五大法師，分別是金、木、水、火、土，五人各習一系的巫法，由於各個精通巫法，所以一般人對他們都是敬而遠之。

雪兒：張青的獨生女，外表看來純真可愛，個性卻古靈精怪，喜歡作弄別人，事實上她是一個心地十分善良的女孩。

黛薇菈：魔女，本是魔族女王的妹妹因感謝孟祈救她脫困，所以加入主角軍。

坎培特：是個爆發力驚人的狼族戰士。





震撼感十足的畫面

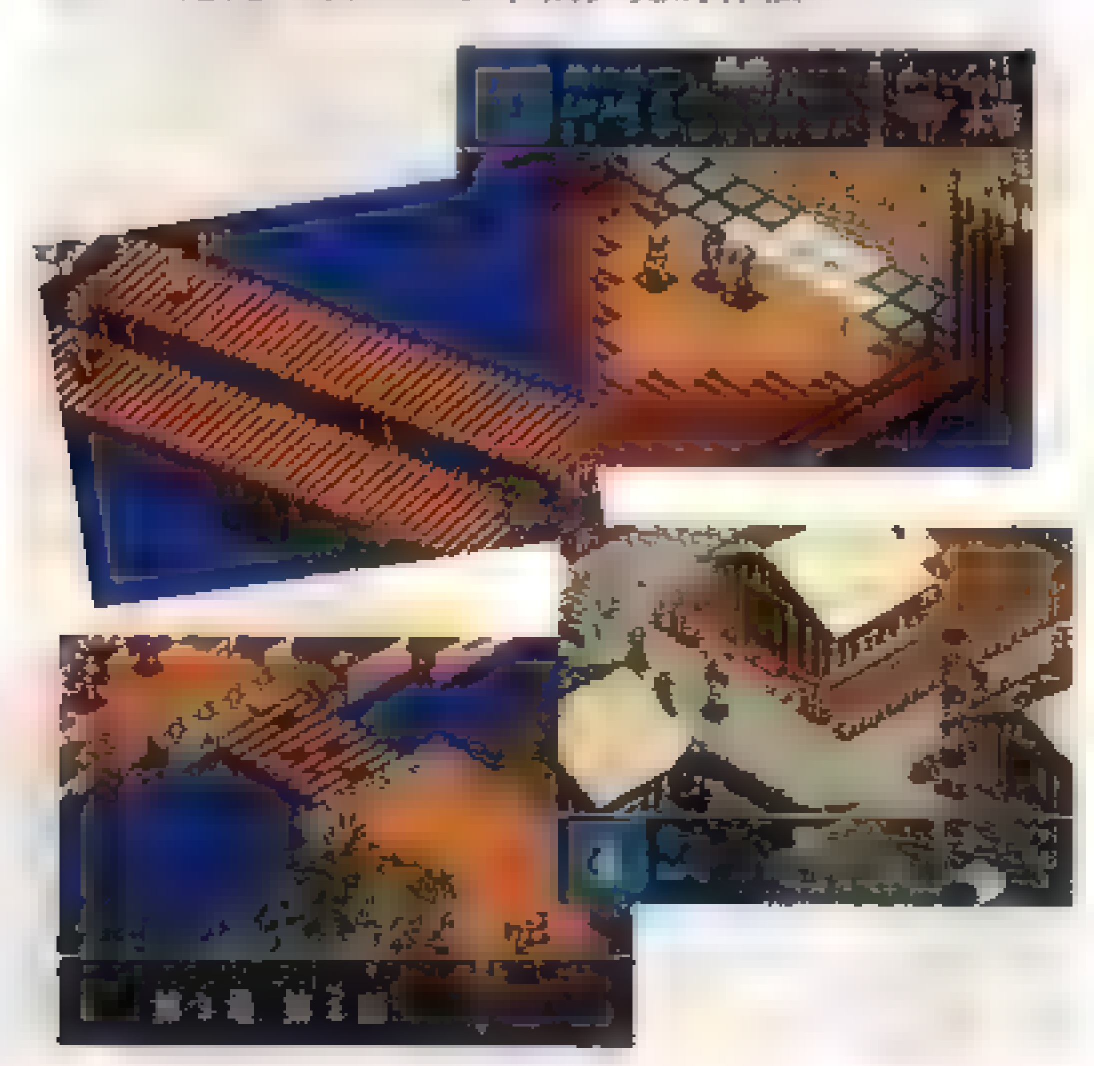
遊戲中的魔法共分成地、火、風、水、神聖、黑暗、召喚七種系別共計 49 種魔法，值得一提的是遊戲裡新魔法的習得是靠施法經驗累積而得到的，如風系魔法最初只能使用龍捲風，但隨著魔法師不斷使用風系魔法後，累積到一定經驗後，可使用威力更強大的魔法，如雷擊、飛行…等。

和魔法一樣劍術也可做遠距離的攻擊，但只有劍士系和主角（英雄系）可使用劍術，其中劍術分成單人劍術和雙人劍術，雙人劍術是一項特殊的設計，在符合條件下，玩家可讓兩個劍士系的角色合力使出比單人劍術威力更強大的雙人劍術。



真實的立體戰場地圖

遊戲的型態是 RSLG（戰略角色扮演遊戲），其不同於一般 RSLG 的是戰場地圖是採用 45 度斜向立體視角，地形最高達 16 層，而且高度不止是好看而已，還會影響移動力、命中率和攻擊力，所以如何巧加利用地形高度，由上往下攻擊敵人，在遊戲裡是很重要的一個課題。除此之外，遊戲裡的作戰效果全部直接在地圖上表現，從一般攻擊到魔法和劍術都是如此，這樣的遊戲表現方式可以讓玩家感受更真實、更直接，這是一般 RSLG 中較少見的作法。



細膩的戰鬥設定遊戲

遊戲裡戰鬥變化多端，如站在較高處攻擊敵人可對敵人造成更大的傷害，和承受較小的敵人反擊力；同樣的由背後和側面攻擊敵人亦可對敵人造成更大的傷害，尤其是背面殺傷力比正面殺傷力強太多了；每種部隊在不同地形，都有不同的殺傷力、防禦力加強效果，所以善用地形作戰便可發揮以寡擊眾的效果。

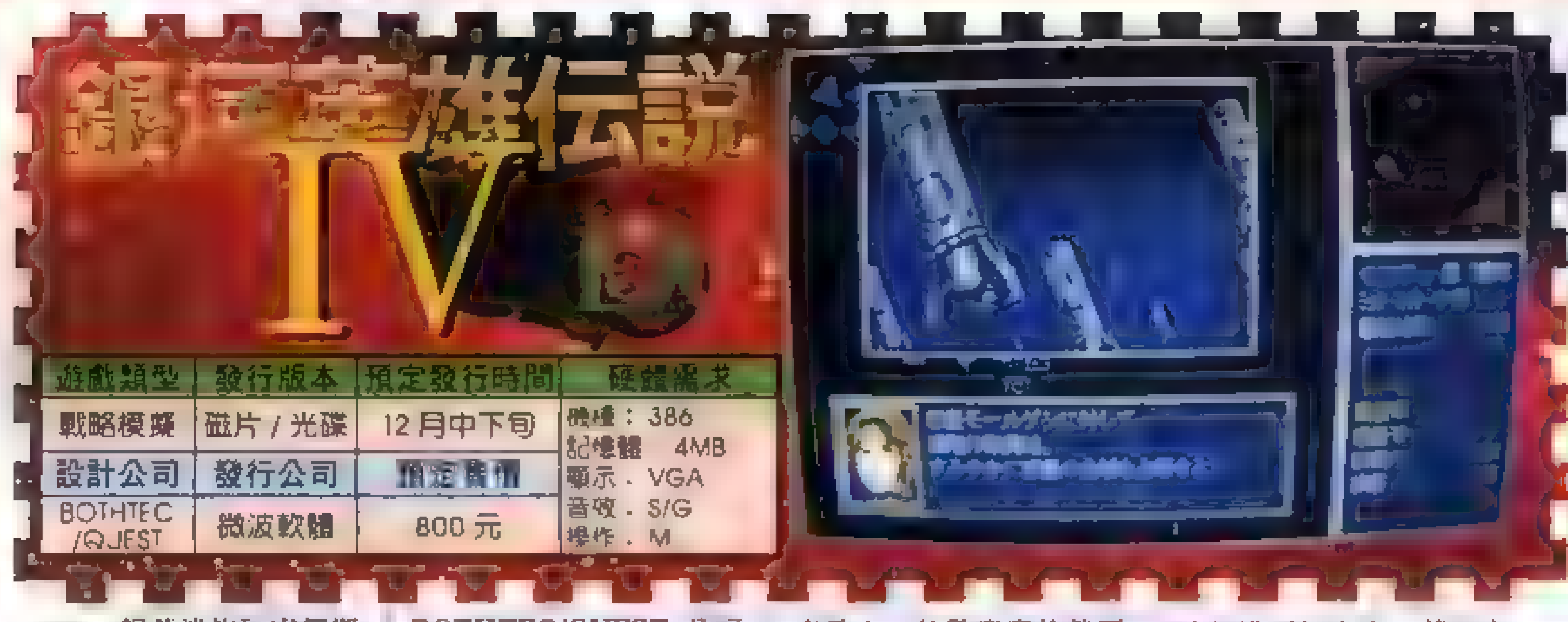
極富變化的部隊種類

我方部隊共有 10 種系統的職業，共可升級成55種不同職業的部隊，每種職業的造型皆不相同，若在加上敵方部隊，則有大約 150 種不同造型的部隊，不同部隊除了造型不同外，最重要的是在作戰時互有相剋的情形，因此如何安排隊型，才能發揮最強的戰力，這就是戰略遊戲的趣味所在。

神秘山洞、廢墟的探索

除了遊戲的正常劇情任務外，還提供了可供玩家自由探索的山洞、廢墟，在探過程中或許會遇到強勁的敵人，或許還會在這些地方找到貴重的寶物或意外的收穫，還有可以讓參與探索的隊員提升經驗等級。

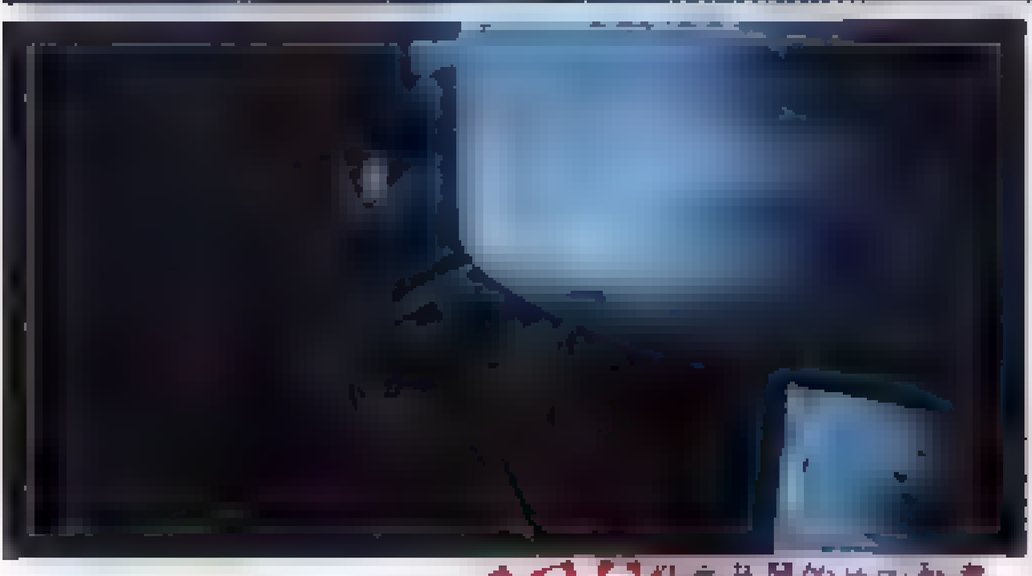


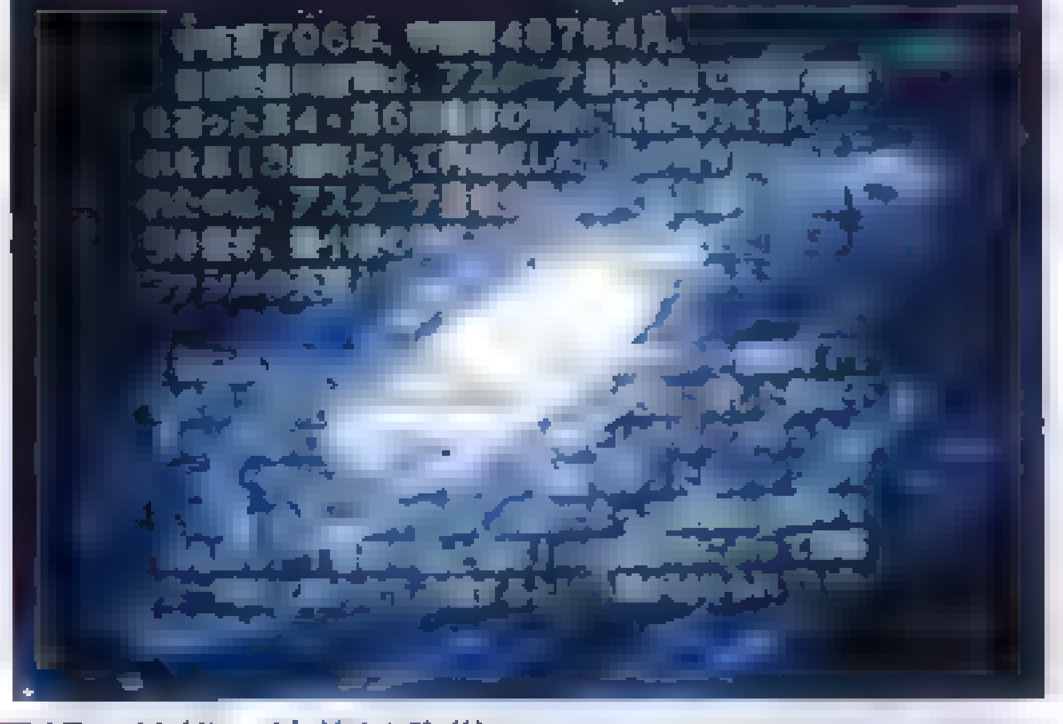


遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略模擬	磁片／光碟	12月中下旬	機種：386 記憶體 4MB 顯示．VGA 音效．S/G 操作．M
設計公司	發行公司	預定售價	
BOTHTEC /QJEST	微波軟體	800元	

讓銀英迷的玩家們期待已久的『銀河英雄傳說IV』EX版，終於決定在12月中下旬，由亨和企業、微波軟體公司中文改版後，正式引進到國內了。這部由日本BOTHTEC/QUEST公司（也是超紅新作『皇家騎士團2』的製作公司）所推出的年度戰略模擬遊戲，曾在日本的PC遊戲業裡造成一股旋風，直到年底為止，其歡迎度依然歷久未衰。根據製作公司－日本MICRO VISION公司表示，與『銀英傳』系列中前幾代比較起來，這一代的新作不但整體的程式架構更加擴大，甚至在遊戲企劃、遊戲操作介面以及遊戲進行方式等，都做了全新的變更。現在就讓我們稍微介紹一下這一代的主要特色吧！

融入原小說精髓的遊戲設定





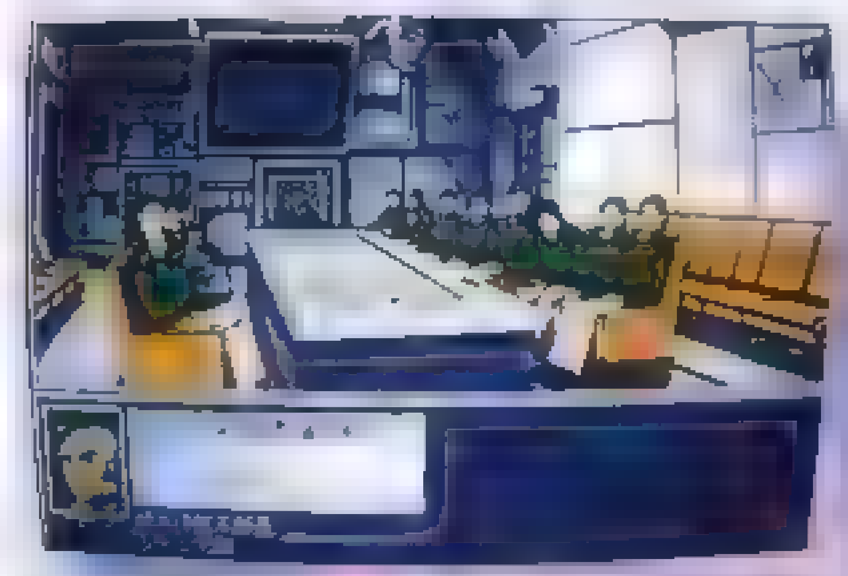
◇◇ 精緻華麗的片頭動畫，是由日本插畫大師加藤直之先生親自繪製而成的。

◇ 這次玩家們必須從9場戰役中選出一個作為歷史舞臺。

首先就遊戲企劃方面而言，QUEST公司這次不但要改良Ⅲ代的策略模式，他們更希望能將原著裡的時代背景，原封不動地呈現在遊戲中。因此遊戲裡的時間演進和歷史事件，可說是完全比照小說內容。（在此建議看過小說的玩家，不妨先讀一下原著，這樣玩起來會比較容易上手。）換句話說，當玩家進入遊戲後，將不再是扮演局外的指揮者而已：玩家們必須從九個特殊事件中選一個作為歷史舞臺，然後從72名人物中，選取一位自己想要扮演的角色，才能進入『IV』代架構嚴謹的時空之中。當然啦！每一位人物的職權、技能、地位以及從屬關係都不同，在職務繁重、事件繁重的銀英傳世界裡，要怎麼扮演好這些人物，甚至改寫原著的歷史，完全就得看玩家們的功力了。因此這部『IV』EX版不僅跳脫了以往偏重戰術戰略的窠臼，還加入少許角色扮演遊戲的成份，實在是遊戲企劃上的一項大膽嘗試。



角色職位的重要性

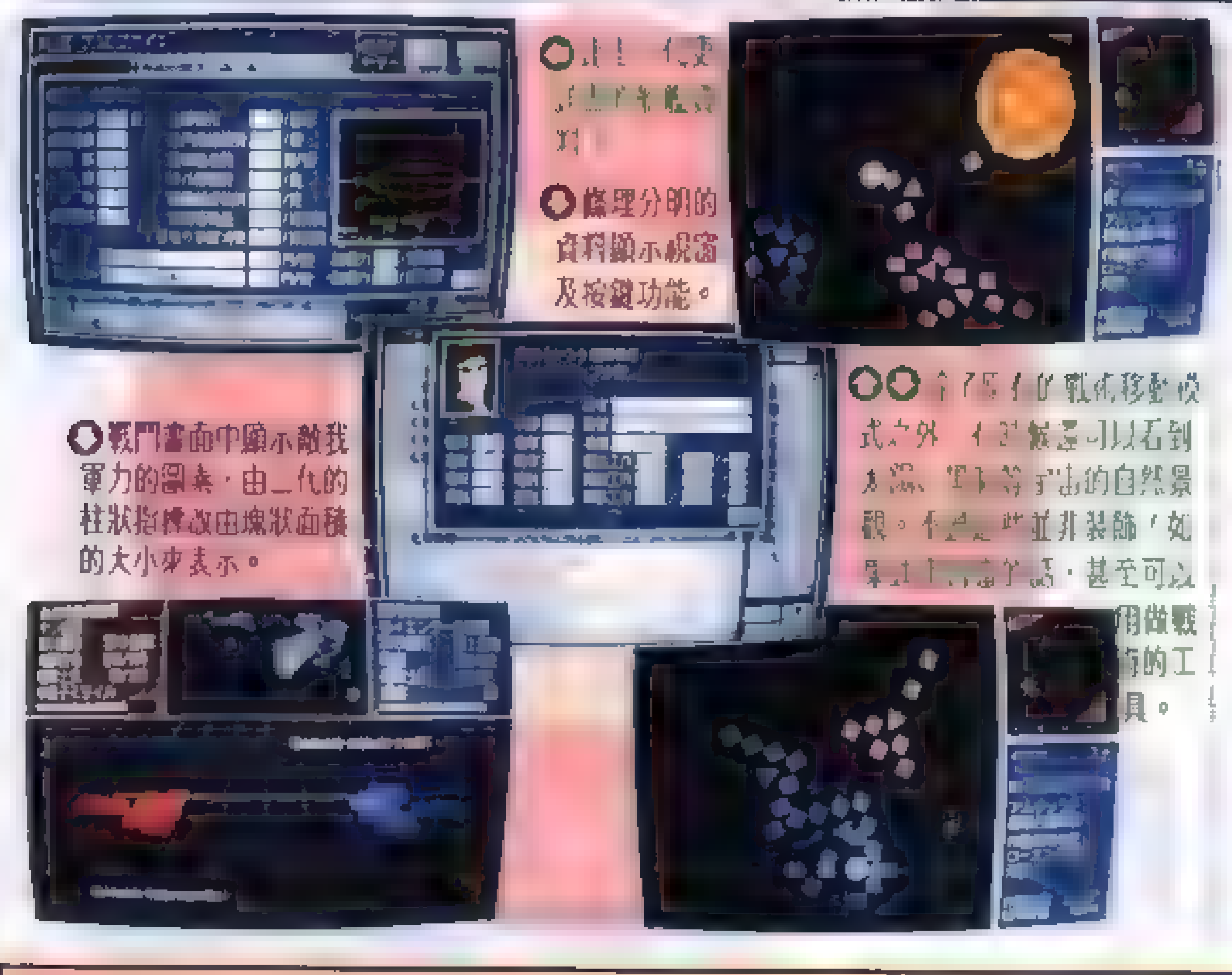


『銀英傳IV EX』裡同盟與帝國兩大陣營中，共有72名人物角色可讓玩家們任意扮演。



在遊戲進行的方式上，除了先前提到的選擇角色與歷史舞臺的部份之外，統合作戰的指揮系統也是『IV』EX版強調的特色之一。因為遊戲裡不論是帝國或同盟，各個部門所負責的功能詳細分明，玩家們所選擇的人物角色，彷彿投入了複雜的人事體制內；不但所負責的職務有限，更需要兼顧上司與部屬之間的關係；即使晉升至如萊因哈特帝國大元帥的地位，也一樣得向皇帝報告並且聽取幕僚的意見。因此，就算扮演的人物能力再強，如果不懂得"協同作戰"的話，在上司接受意見或部下執行命令兩方面，都會事倍功半。另外，玩家們所扮演的角色只要職位升得越高，所負責的權限和能力屬性也相對提高。職位提昇的條件則是「功績」點數的增加與否。所以任何一項任務或任何一場戰役都可能是累積的大好機會。該怎樣從普通的少校晉升到大元帥，就看玩家們如何掌握這些機會了。

詳實的操作介面



○上一代更[illegible]

○條理分明的資料顯示視窗及按鍵功能。

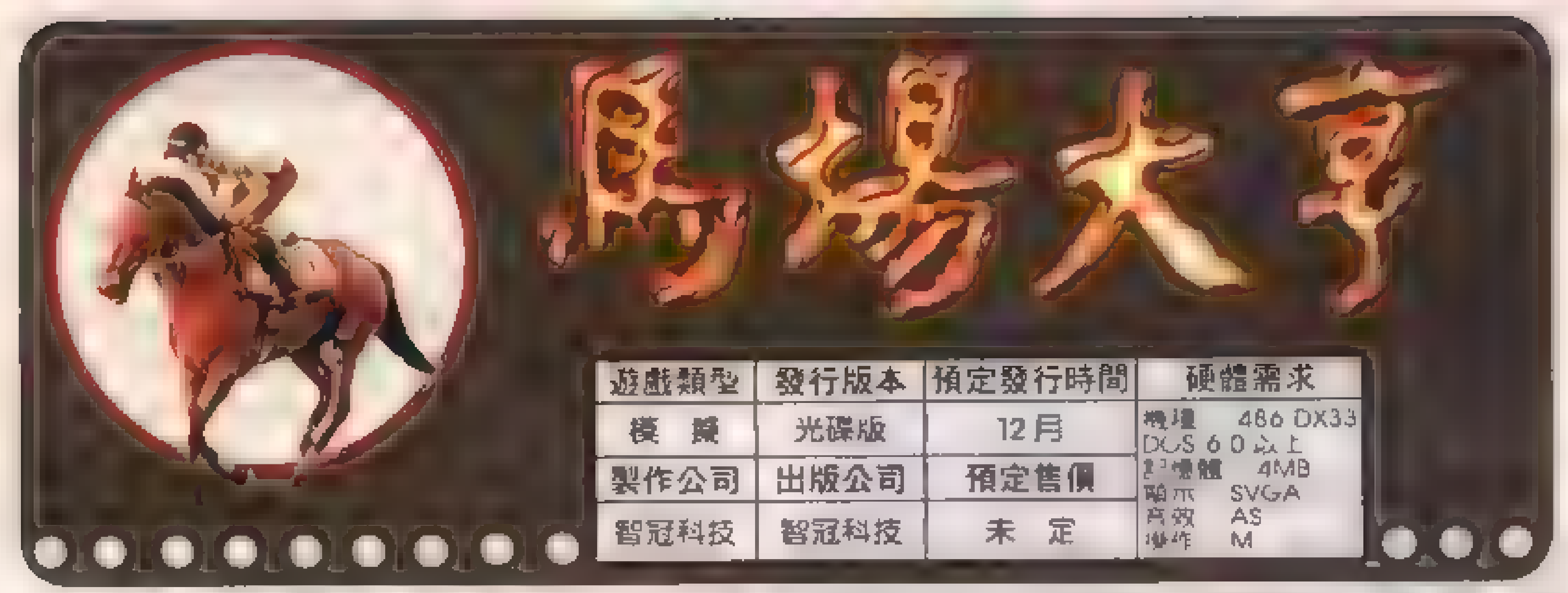
○戰鬥畫面中顯示敵我軍力的圖表，由上一代的柱狀指標改由塊狀面積的大小來表示。

○○除了[illegible]戰術移動模式之外，[illegible]還可以看到太陽、恆星等宇宙的自然景觀。這些並非裝飾，如果善加利用，甚至可以用做戰術的工具。

操作介面上，由於『IV』EX版涵蓋了內政方面的功能，因此在操作選項上項目劇增；幸好BOTHTEC社顧慮到讓玩家們操作方便，視窗與按鍵的設計都經過了精心的規劃。按鍵的排列設定簡潔清晰，每個艦隊、提督、星系等狀況資料，都有歸納出檢索類別來，使這代遊戲裡的各項功能使用起來不會多而繁雜。顯示視窗方面，比前幾代還要細緻明瞭；不論功能種類設定或小地圖的顯示，都更加地詳細清楚，新設定的人物對話視窗，更為這一代的遊戲進行方式，添增了戲劇表現的效果。

結論

目前「銀河英雄傳說IV EX」正由亨和微軟順利改版中，預定在12月中下旬先以光碟版上市，相信國內的玩家們，很快就可以在市場上看到它的蹤影了。總而言之，這部「銀英傳IV EX」可以稱得上不折不扣的戰略模擬遊戲；玩家必須顧慮的，不再只是單純戰術作戰而已的要素，你將面臨的，是個活生活現的歷史舞臺，也可以體會到原著裡英雄們的榮耀或是無奈。對嚮往「銀英傳」世界的玩家們，將可以進入田中芳樹先生所描述的幻想世界內，能夠[illegible]了以往無法扮演「銀英傳」英雄的心願。



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
模擬	光碟版	12月	機種 486 DX33 DOS 6.0以上 記憶體 4MB 顯示 SVGA 音效 AS 操作 M
製作公司	出版公司	預定售價	
智冠科技	智冠科技	未定	

今年在PC上新開創的賽馬遊戲，將在耶誕節前後遊駒上陣。兼具養馬、練馬、賭馬等風格的『馬場大亨』預料將掀起遊戲圈新浪潮。

由於台灣目前並未開放賭馬，所以基本上除了到香港、澳門、深圳等地有賭馬的機會，就只有在一般電玩上過過癮。至於這個遊戲，則是另一種過乾癮的方式，從最基本的買馬眼光練試、練馬師及騎師挑選、馬匹成長訓練、參賽策略運用到與其他馬主的財產總數大比拼，您都必須親自參與，這些過程對於人與馬來說，都是一場不折不扣的默契考驗。





買馬、不馬虎！

就從買馬說起，其實剛開始，玩者就已擁有三匹馬，您可以專攻這三匹馬，從事買賣或以此下注，如果覺得三匹馬都太弱，目前擁有的財產額度也為足夠您到馬市挑一匹心目中的馬，馬市中的馬分為成馬及小馬，其基本資料有性別、年齡、班次、適應距離及成長型態，當然外行的玩家只能憑直覺挑選，這裡也提供了一個很好的思考機會，您可以在年紀大小及晚成、早熟或普通型的馬兒間做一比較，也許先買個一匹來試試看，再慢慢買進賣出，經由淘汰選出真正的神駒。玩家只要多買幾次，並參考其他馬主的購馬習慣，必能有一番心得。

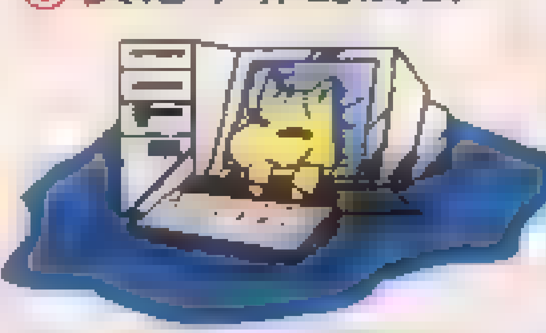
您所扮演的是一代馬主，練馬的粗重活可不能自己來，您只要下命令就可以囉！練馬師及騎師在遊戲中也是舉足輕重的角色，沒有他們，訓練就無法展開，所以人才中心有著身價、能力不同的練馬師及騎師待價而沽，聘請他們並不難。



這張馬票可為您賺進多少＄？



價格不菲的騎師





馬匹資料詳細







訓馬、有講究！

真正的訓練過程開始了，馬其實也和即將參賽的人一樣，需要大量的練習、稍微的休閒及少數的按摩，牠們也是要"因材施教"的。長距離馬需要充沛的體力及耐力，所以崎嶇山路及超越障礙的訓練不可少；短距離馬需要瞬間的爆發力，則速度比較要訓練，所以場地及泥濘水坑的訓練更要注意。在訓練中會有火氣上升（馬脾氣）及疲勞的現象產生，所以，不時的以放牧、溫泉法鬆弛馬兒身心，或以針灸按摩法為其鬆體及增加體質是最好的，想想看把馬兒給累倒了，吃虧的是誰呢？

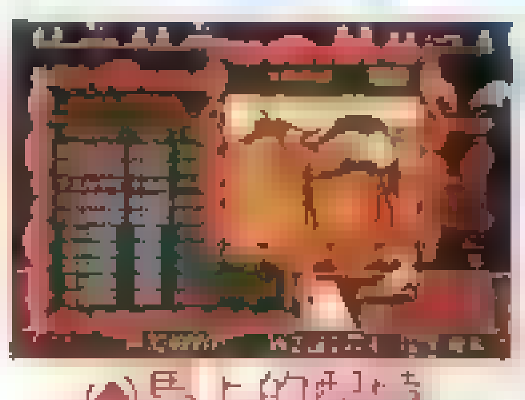


▼山路訓練是減肥的最佳課程

障礙訓練可提升耐

由自在的放馬"吃草

賽馬？！眼明手快



◆馬上的配備

養馬是容易有感情的，尤其是看牠將一筆筆獎金給贏進來的時候。在遊戲中的時間，每個星期三都是賭馬日，不論您的馬有無參加比賽，您都可以進場一賭，爲馬兒賺點飼料費。當然有時星期六或日也有馬跑，這是個額外的賺錢機會。走進跑馬場，先到買馬票的地方，此處提供了每場、每班次、不同距離、不同馬主的馬匹資料，包括當場參賽馬匹目前的勝率（這是相當重要的參考資料）及狀況，牠可能是賠一點二的大熱門，也可能是乏人問津的冷門馬，選擇完全在您！賭馬方法不似港澳玩法之多花樣如此繁複，有獨贏、連贏及三重彩三種，只要所下注的馬在前三名，您就有不同倍數的彩金，如果是您的馬跑出來，那贏進來的錢更不得了，不但馬、騎師的身價水漲船高，您也將在馬界嶄露頭角。

賺了錢，更不能虧待這些馬兒，一些可以增加馬兒基本屬性的物品配備，如馬鞍、馬鞭、馬蹄鐵、眼罩、韁繩及補身體的藥品，都可以爲馬兒添購，在馬兒精品專賣店中，您不但可以看得每樣物品在馬身上的功用，還有身材好好的漂亮妹妹爲您介紹買賣物品的價格。



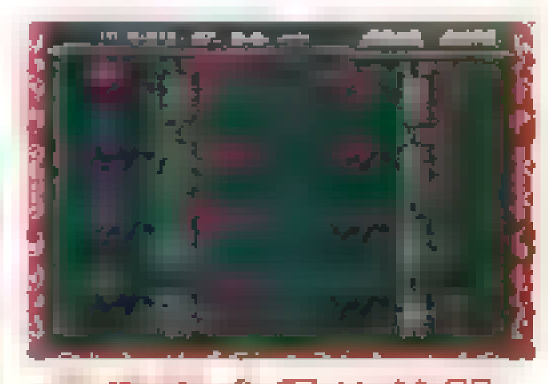
◆漂亮妹妹一馬の精品店

除了馬廄、跑馬場，您還可將時間消磨在資料中心，那兒有遊戲中所有馬主個人資料、擁有馬匹數、馬匹狀況及總財產到底多少。在每個月結束時皆會出現所謂的大亨排行榜，刺激您的賺錢慾望。



◆場地訓練可增加速度

在遊戲上以個人爲馬爲主，您可以爲自己選付尊容，也可爲自己及馬兒取個炫炫又拉風的名字，在訓練過程中可以看到躍水坑、衝刺、爬山路、洗溫泉的動畫，在跑馬場可於場邊觀賽並體會人聲鼎沸的臨場感。整體來說，遊戲難度不高，口味大眾，加上令人好奇的新題材，想必能吸引一批愛馬的玩家。



◆看看今日的熱門馬是哪匹？



西元2310年，人類由於犯下種種錯誤，使地球瀰漫在生命型的機械生化機渦之下。除水之外，一切均被破壞，因此人類只好移居到200公尺的地下城，但是隨著機渦滲透地下，危機又再度出現。反重力引擎的發明是人類生存的一項契機，可是軍閥主義抬頭，再加上人性爲生存所表現出醜陋的一面，軍閥主義取代了民主自由。自此之後，當地面及地下完全被紅色的細菌侵佔時，人類除了南、北極外的地下生活，天空的城市也陸陸續續的完成，但是只有少部份的人遷入，沒有能力的人只有往南、北極等低感染度的地區遷移，而革命的思想就在這些地方萌芽。

超級戰將，拯救地球

儀錶板上的地圖顯示

經過數十年的軍閥專政後，民主解放組織終於把暴政推翻，然而民主政權成立之初，百廢待舉，而世界幾乎是呈現無政府狀態。這時全球各地紛紛有許多罪犯利用戰後留下的裝甲機械人，進行犯罪破壞，而新政府又沒有能力有效壓制。因此：以獎金作爲獎勵的方式，鼓勵民間自組制暴組織，打擊犯罪行變成了一項企業，也確立了「賞金獵人」的制度來打擊犯罪。

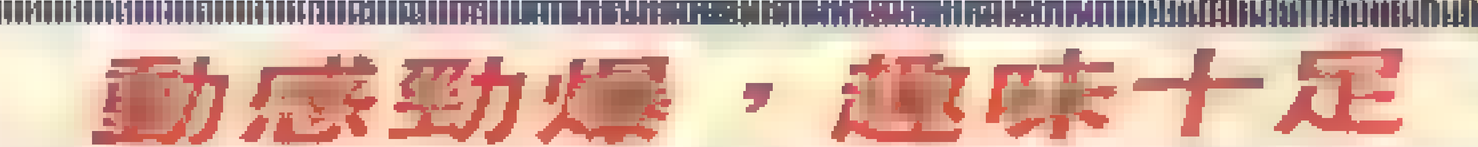
今天，我想要告訴各位的是—爲了世界的和平，你們的存在是必要的，能不能使新政府鞏固更新，進而人民生活也能獲得改善？這個重擔就落在你們肩上了，讓我們一起爲地球能更美好而努力！（嗶，緊急狀況…軍機團司令官 A 3182 請到會議室開會！…）好，各位夥伴，你們大展身手的機會來了，準備出擊吧！

如何？有沒有引發您的鬥志呢？在未知的世界，唯一的生存機會就是消滅敵人、贏得勝利，機甲獵人就是一個包含射擊、格鬥動作的遊戲。機甲獵人使用了大量的 3D 技術，讓畫面中的人物、背景都是那麼的眞實！



英姿煥發的各式戰機

裝甲車模型藍圖



動感勁爆，趣味十足

機甲獵人打破許多傳統遊戲的一些執頻，像是戰鬥畫面中的前景、背景，總共加起來有8層，這種「多層捲動」，在以往的遊戲中常常礙於技術上的層面，而使得遊戲缺乏空間感及臨場感，而「機甲獵人」一定可以滿足玩家求新求變的精神。

再來說說遊戲中的特色，機甲獵人有一個購買視窗，裡頭的機械人光影，完全是由3D製作的模型，直接在螢幕中旋轉，讓玩家看得到機械人的正面、背面，如同身歷其境一般！遊戲中還不時有小人、小車在畫面中穿梭，感覺非常自然，戰鬥中還能將敵人的步兵踩的血濺四處（雖然暴力，但很過瘾），武器系統更是千奇百怪，保證毫無冷場！

在機甲獵人劇情上，更加了「機菌」、「賞金獵人」等新題材，使得刺激之餘也能對現時的生活環境，對環保的意識，有所省思。



3D製作出的機械人模型

船艦裝載視窗

粉墨登場



PSB-133PSB-132

機種的完成型突擊器可做夾擊的功能，破壞力大幅提昇，此外在裝甲及能量盾均有改進，為史上最強機種。

攻擊武力：能源彈、飛擊式突擊器、飛彈、手榴爆彈。

HTW-200

帝國在大戰末期為挽回頹勢而研發的機種，但是來不及量產即戰敗，速度及裝甲性能均優，其特點在兩肩上的能源彈發射器。

攻擊武力：火神槍、手榴爆彈。

BPT-358

大型地面支援裝甲，火力強、裝甲厚，但著重在地面支援的性能上，行動比一般機型遲緩。

攻擊武力：火箭發射器、座式飛彈發射器。

DTW-100

HTW-200型的量產機種，肩上的能源彈發射器被省略，改採大腿後方的威力彈匣，全身裝甲輕量化，但速度並未提昇。

攻擊武力：火神槍、威力彈、手榴爆彈。

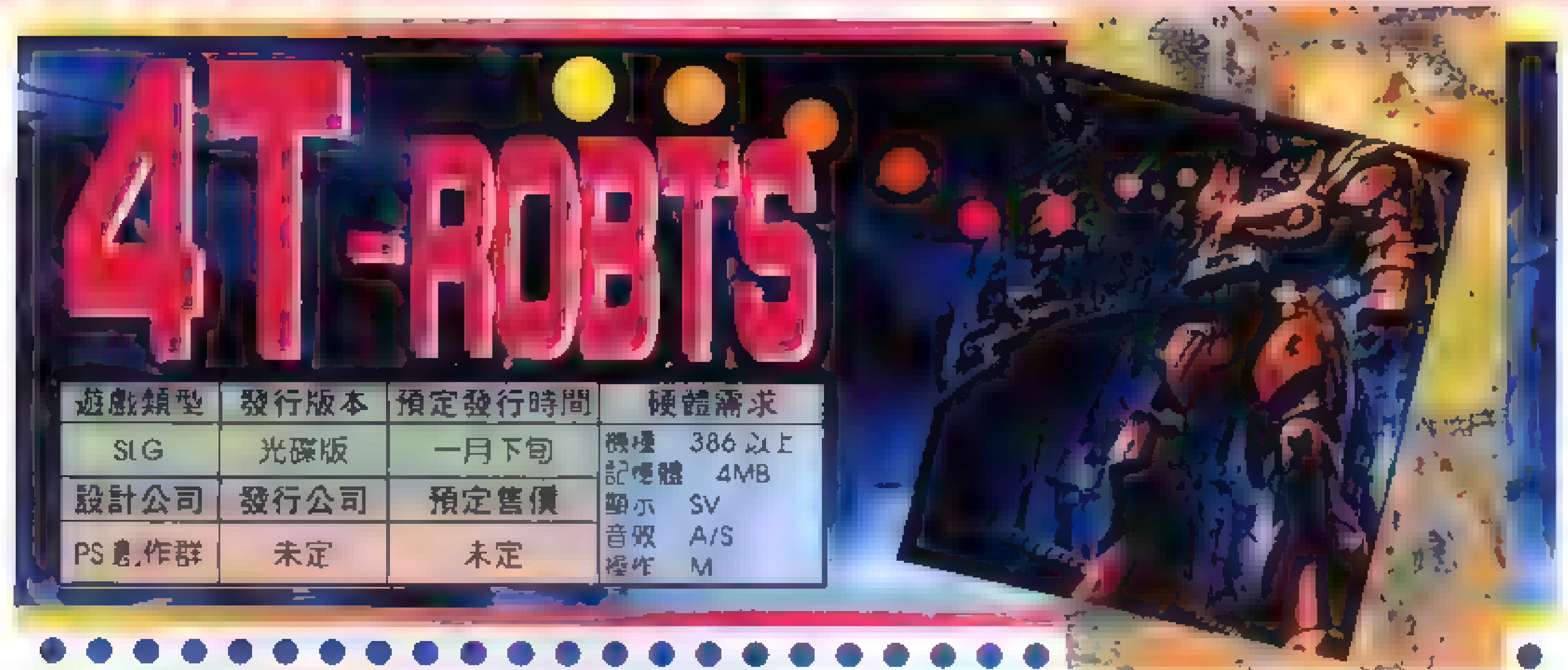


DTW-300

HTW-200型的警用機種，無能源彈發射器，腿部強化四個膠著爆彈的彈匣，全身裝甲重型化，為防禦型機甲。

攻擊武力：火神槍、膠著彈、手榴爆彈。





遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
SLG	光碟版	一月下旬	機種 386以上 記憶體 4MB 顯示 SV 音效 A/S 操作 M
設計公司	發行公司	預定售價	
PS創作群	未定	未定	

近來市場上出現了許多款以機械人為主題的遊戲，得到了不少玩家的迴響。PS創作群也推出最新力作—『4T-ROBOTS』，將帶領玩家進入機械人的幻想世界！遊戲起源於中東各國的紛亂，導致了第三次世界大戰的爆發，戰爭中核子武器遭到濫用，嚴重的破壞地球的生態環境，不但造成了北美洲陸沈，全球也因為核塵的影響，產生空前的危機，人類面對自己所引發的災難恐慌不已，也似乎只有這個時候人類才能領會出『和平』的重要性。在僵持許久之後，世界各國終於打破國與國、種族與種族間的成見，由各國政要組織成『和平地球議會』，並推選出議會主席，擔任全球性的元首，使地球真正進入『統一』的局面…。

『和平地球議會』在匯集全球科學精英的努力之下，終於順利清除核塵，也把核子武器所帶來的污染解決了，因此人們更加肯定全球合作所能帶來的好處，在全世界共同努力之下，很快恢復戰後殘破的局面，大家也都穩定安逸的在『和平地球議會』的領導下，過著安定和諧的生活，隨著社會的安定與人們的祈求和平，科技有了極大的突破，其中最大的改變便是『機械人』的普及使用，機械人不但代替了所有人工，更深入了每個家庭，人類的生活也得到相當的便利。但是在過度的發展下，機械人製作技術廣為流傳，許多因機械人而產生的社會問題因應而生，如機械人代替人工所造成的人民失業問題、歹徒利用機械人犯罪問題…等等，其中最令人感到擔憂的，便是機械人在軍事上的使用…。

在『和平地球議會』成立初時，所訂立的第一條法規，便是嚴格禁止軍事武器的製造，但在半個世紀後，野心家們似乎忘了第三次世界大戰的慘痛教訓，藉著機械人科技的高度發展而開始蠢蠢欲動。野心家網羅了許多科技人才，從事軍事機械人研發，並且在全球各地展開軍事行動，『和平地球議會』在毫無警備之下，短短的幾個月內便被攻陷，經過一段時間的廝殺，全球領域分裂成三個聯盟，進入了另一個混亂的時代…。玩家在遊戲中所扮演的便是—『和平地球議會』在退守歐洲後，為了反擊野心家而組織的『和平聯軍』，隨著劇情演變在全球各地往來征戰。遊戲中的劇情安排相當嚴謹，每場戰役都有不同的故事和任務，而且有數十款的機械人供玩家操控，讓玩家可以滿足對機器人的好奇！



詳盡的線上查詢系統

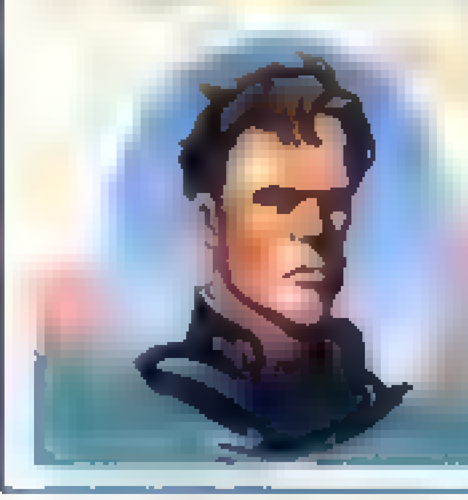
每款兵器、武器都可以在遊戲的資料室中查詢，還會展示出每個物件的各個角度，玩家可以在此查詢每個兵器、武器的各項資訊。這個貼心的設計讓玩家在進行遊戲時，可以更明瞭各個物件的特性與如何使用才能達到最大的效益。在遊戲的"About"部份，有對每個重要出場人物的簡介，讓各位玩家能深入了解各個角色的背景，不致玩遊戲時一頭霧水，也更能融入『4T－ROBOTS』的遊戲世界中！





精心設定的人物造型

本遊戲中所有的角色在個性上都有極佳的詮釋，無論正派或是反派的角色，都讓人有深刻的印象，也是製作群煞費苦心之處，讓玩家在進行遊戲的同時，可以體會各個人物的性情。而遊戲既然以機械人為重心，機械人在遊戲中的地位可想而知，也因此工作人員在機械人的設計上相當用心。遊戲中所有的機械人皆以 3D 軟體繪製，極具真實感，而且其中許多款機械人還可以更換零件或裝備武器，玩家可以依照自己的喜好，為每隻機械人做不同的換裝。除了機械人以外，還有許多其它的兵器都會出現在遊戲中，如戰鬥車輛、戰鬥機等等，甚至連航空母艦都能在遊戲中見到，當然，也全是由 3D 軟體繪製，種類之繁多，一定相當能夠滿足玩家。遊戲的作戰場景中，每個機械人都有十多個動作，從站在原地時的晃動、出拳攻擊、揮動光劍、武器射擊等，動作相當豐富，讓每隻機械人都充滿真實感，栩栩如生！而且在戰鬥時的各種效果，也讓玩家宛如身歷其境般！









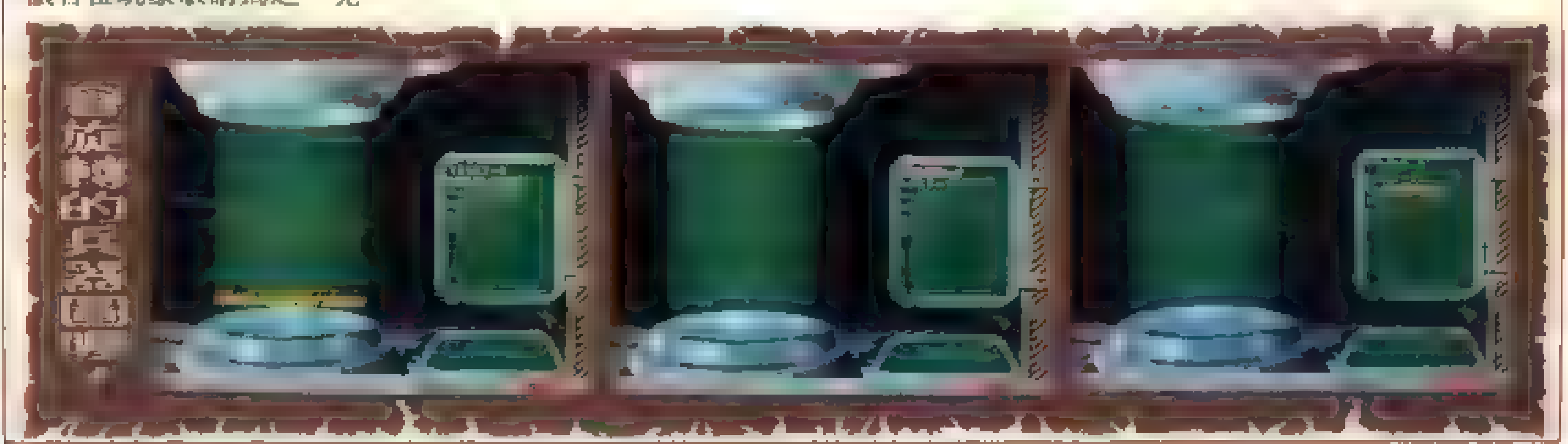


令人讚賞的 3D 動畫與唯美音效

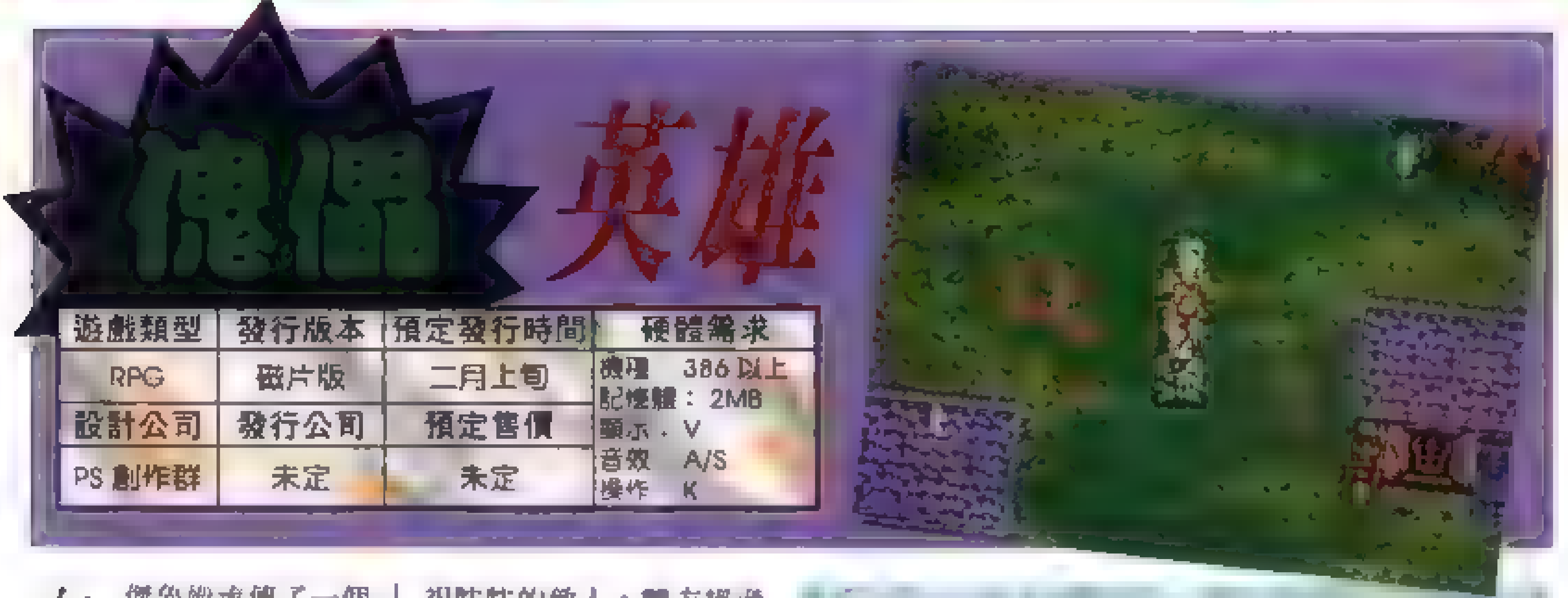


「4T-ROBOTS」在畫面上最大的特色，便是大量採用 3D 繪圖，不但所有的機械人都以 3D 軟體製作，在遊戲片頭更是以一段長達數分鐘的精彩 3D 動畫，來展現在各位玩家的面前，而在每場戰役之間，都會有段過場動畫來交待劇情，因此這些動畫不論在分鏡、編排上都有相當的水準，絕對能讓各位玩家眼睛為之一亮！玩家在遊戲中可見到許多由 3D 軟體繪製成的動畫，在歐美遊戲中， 3D 動畫幾乎是每個遊戲所必備的一部份，而國內玩家的印像中，國人自製遊戲的 3D 動畫部份，似乎仍在起步的階段，讓玩家無法欣賞由 3D 所帶來的視覺效果，但相信看過「4T－ROBOTS」裡的這些 3D 動畫後，一定能改變你的這種想法！

另外，值得一提的是「4T-ROBOTS」的音樂部份，是以時下最流行的 MOD 格式來編寫，效果直逼 CD 音軌播放，而且曲目相當多，玩家的耳朵有福啦！重要的戰役場景都會有獨立的曲子，戰鬥時也將依角色的不同而擁有不同的專屬配樂。如果玩家有聲霸卡 PRO 以上的版本，甚至可以聽到 HI-FI 立體聲效，最重要的是本款遊戲將支援多種音效卡，在各位玩家的 Pas16、UltraSound 上，更能將此款遊戲的配樂表現的更加動人，讓各位玩家在進行遊戲時，可以好好的欣賞優美的音樂，而玩家花了大筆金錢買回來的音效卡，也能真正發揮它的功能。



傀儡英雄



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RPG	磁片版	二月上旬	處理 386 以上 記憶體：2MB
設計公司	發行公司	預定售價	顯示：V
PS 創作群	未定	未定	音效 A/S 操作 K

在傑魯姆流傳了一個久遠的傳說－當傑魯姆被邪惡的力量所佔領時，乘著飛龍的勇者就會出現，拯救大地；在傑魯姆，老一輩的人都知道這個存在很久很久的傳說。可是當人民處於和平的生活過久之後，這個傳說因著時間的久遠，而漸漸被人民所遺忘了。但過於安樂閒適的生活，招來了虎視眈眈的敵人，雙方經過了一場激戰之後，傑魯姆被薩蘭特的將領以強大的力量打敗，自此之後，傑魯姆人民即過著奴隸般的生活，三年後，傑魯姆的暗殺軍成立，當他們潛入城中準備進行活動時，才發現消息早已走漏，暗殺軍不敵對方的亂箭，在傑魯姆城被一舉殲滅。

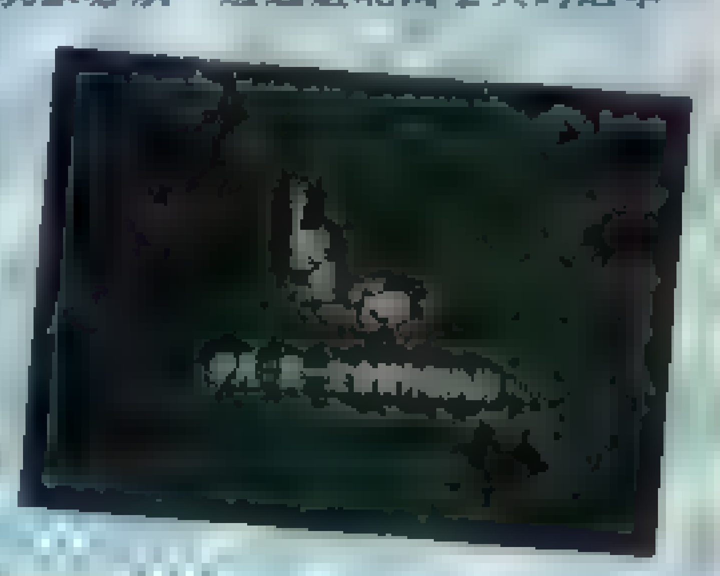
給您全新的體驗

以上就是PS創作群最新力作〝傀儡英雄〞之序幕，這是一款製作嚴謹、風格獨特的角色扮演遊戲（ RPG ），玩家們要面對的，將是撲朔迷離的劇情、意想不到的陰謀、風雲變色的神話、盪氣迴腸的熱血戰鬥等情節，據PS的製作小組表示，〝傀儡英雄〞的故事設定是以中古歐洲的幻想世界為藍圖所架構出來的，它是一個以人物個性為前導所衍生出的故事，所注重的就是刻畫出人物的細膩心思，以及內心世界的情感衝擊，以期充分詮釋〝角色扮演〞的真意，也希望能讓玩家玩完遊戲時，能從遊戲故事中獲得一點點的感動或省思，這也是它與國內時下一般 RPG 遊戲大異其趣的地方。

在〝傀儡英雄〞中，玩家將會依故事情節，而操縱不同的角色去完成冒險的旅程，除了主角伊凡之外，在遊戲的過程中，還會有許多人物會一一出現，而這些人都有可能是你完成最後任務所不可或缺的伙伴，當然你也得小心啦！因為沒人敢保證這些人不會把你出賣，搞不好一大早醒來發現自己已經在怪物的肚子裡啊！記得小心行事才是上上之策。

勇者，該準備上路囉！

主角伊凡是在這場戰鬥中唯一存活的悲劇少年，他的戰友全部都在這場戰鬥中喪生，在內心的慾望與敵人的追殺下，他便立誓要為逝去的伙伴報仇，而走向了這條艱辛坎坷的復仇之路‥‥。玩家在開始進行遊戲時，所操控的人物，就是四處被追殺的亡國少年－－伊凡，由於復國活動的失敗，使得伊凡遭到亡國逃難的命運，此時玩家必須一邊逃避北國士兵的追擊，一邊打聽有關北國活動的消息，並為復國的大業鋪路；當他在四處尋找適當報仇機會的同時，無意間竟發現北國有著更大的陰謀正在進行著‥‥。



各式特效讓您

為了讓遊戲中的每個場景都能突顯出其特色，〝傀儡英雄〞的所有場景，都是經過程式設計師與美術工作人員不厭其煩的溝通討論與配合設計，例如起霧時的迷霧效果，礦車快速奔馳的速度感等等，在製作群的搭配之下，都有相當水準的表現，這是同類型遊戲中所少見的，可見PS製作群的用心良苦。在國內遊戲水準快速提升的今天，玩家們更應該對國產遊戲有信心才是。

特別值得一提的是遊戲的戰鬥介面，〝傀儡英雄〞和一般 RPG 單調的戰鬥所不同的，就是可移動式的捲軸攻擊戰鬥介面，玩家必須要有效的控制人物移動、攻擊的距離、魔法的範圍等要素對敵人做攻擊，才能打一場漂漂亮亮的勝仗，也就是說你必須要充份衡量隊伍的能力範圍，才能以小搏大，

立體聲的喔！

"傀儡英雄"的遊戲背景音樂是以 MOD 所製作，假如你不知道 MOD 是什麼的話，那你就太落伍了！因為 MOD 的音樂是以真實樂器所錄音取樣，所以在音色上的水準表現絕非是平常的 FM 水準可以達到的，再加上音色是以錄音的方式所取得，所以音色可以說得上是千變萬化，這也非支援 GM128 組音色的音源卡可以比得上的，更好的消息是假如你有聲霸卡 PRO 以上的版本的話，你還可以聽到立體聲喔！據 P.S 創作群的配樂人員表示，"傀儡英雄"的背景音樂都是按照遊戲劇情、場景，甚至是人物的特色所精心製作，相信在華麗的畫面與震撼人心的音樂詮釋之下，能使玩家更能體會出遊戲的故事情節，也能讓玩家玩得更盡興。

英雄的身世



悲劇少年

伊凡是個魯娜暗殺軍隊的成員之一，在軍隊中，他學得許多戰鬥的攻擊技巧，而他原本開朗的性格，在暗殺軍被殲滅後，徹底改變。他一意孤行，目的只是想要完成戰友們所未完成的任務。



不正經的怪盜

艾洛斯是聞名遐耳的超級怪盜，在平常的時候，你根本無法發現到他，他總是以很頹廢的樣子出現在你的眼前，艾洛斯最擅長的，就是他迅速的逃脫技巧，沒有人能抓得到他。而令他最感興趣的，大概就是古老的力量之泉和傳說中的飛船吧！

伊莉娜

被封印的女孩

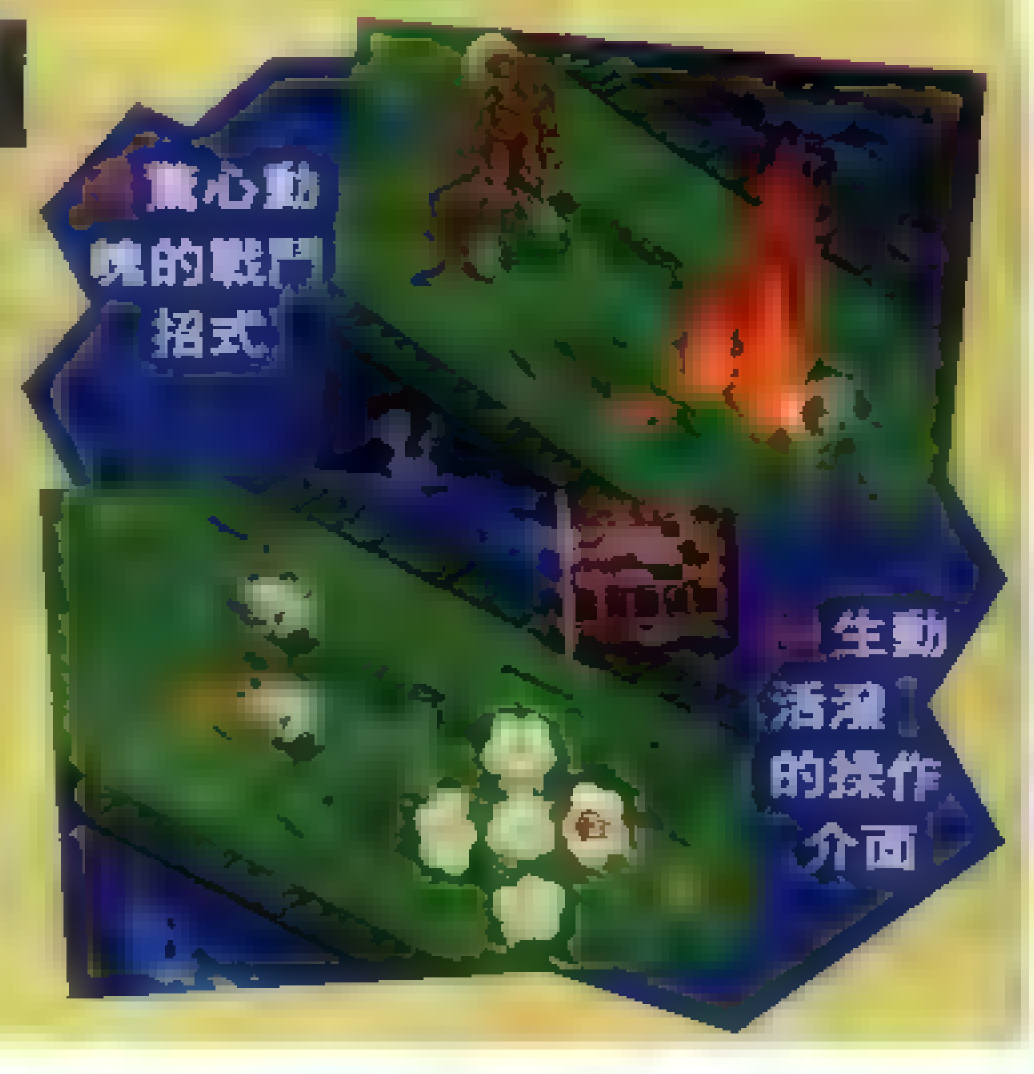
伊莉娜是個集武術家與魔法師雙重身份於一身的奇怪女子，在魔導士梅吉爾的嚴格訓練下，目前正在一座孤島上接受魔法的訓練。

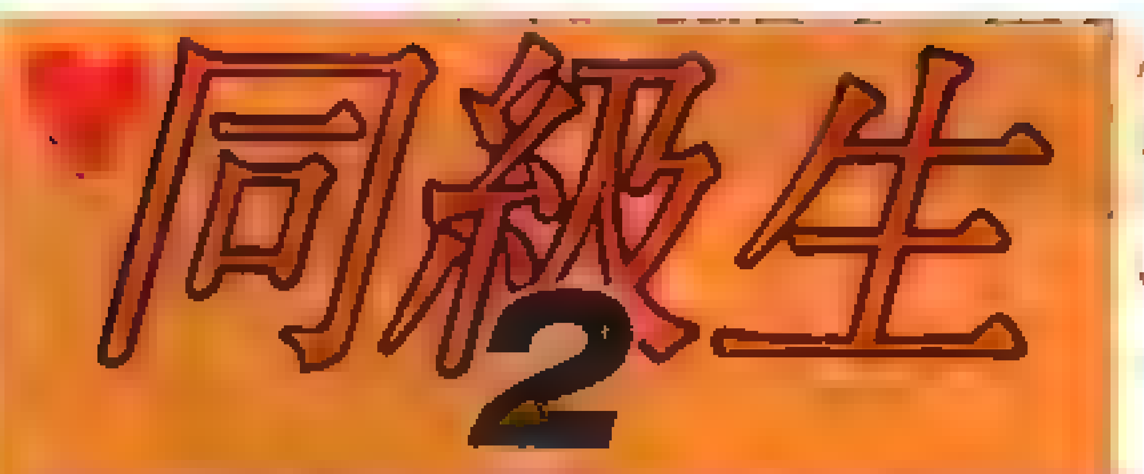
精心設計的超魄力動畫



耳目一新

贏得勝利。而人物的攻擊力，也會隨著武器的熟練度增加而提升。熟練度越高，攻擊力也會越高。在"傀儡英雄"中的戰鬥場次也不會像一般 RPG 那樣多得離譜。在這個遊戲中，玩家並不需要很費力的練功，才能完成旅程！所以對於喜好練功的玩家，可能會有點損失喔！不過玩 RPG，還是劇情比較重要嘛！





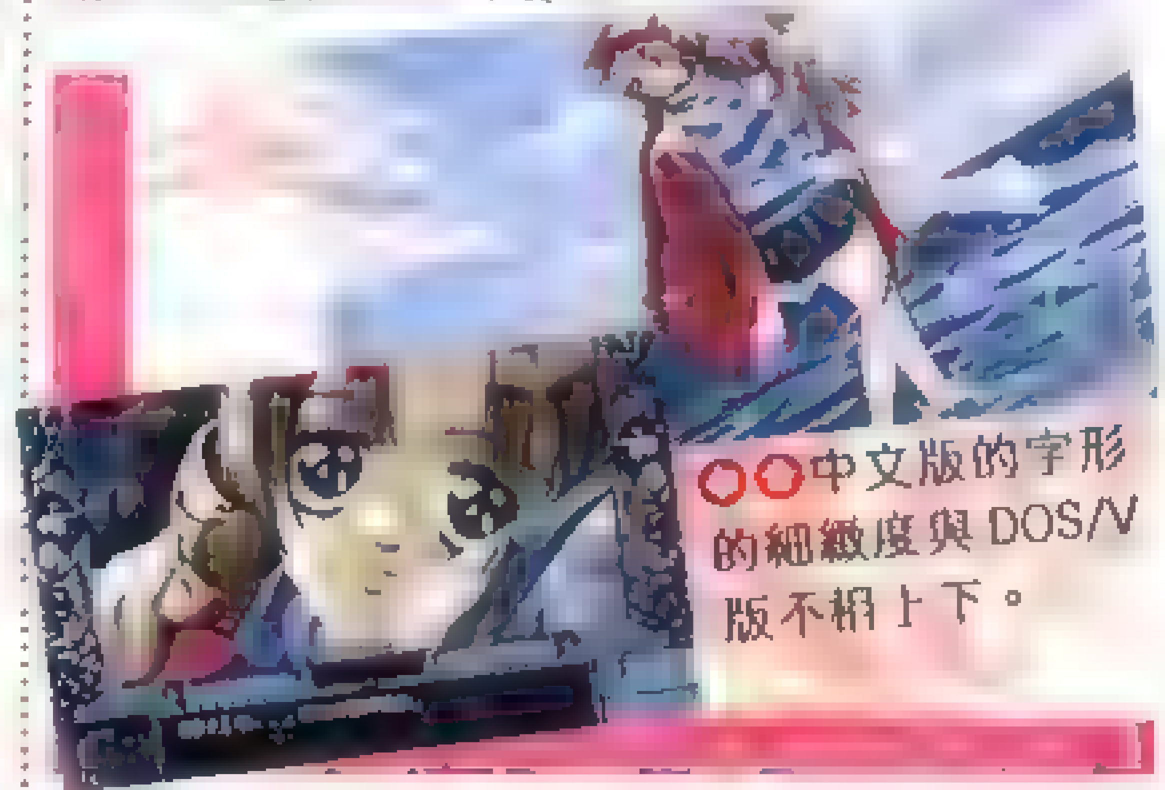


遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
AVG	光碟版	11月下旬	機種：386以上 記憶體：580KB 顯示：SV 音效：S 操作：KM
製作公司	發行公司	預定售價	
ELF	歡樂盒	1600元	

日本ELF公司在今年春季推出同級生2時，由於DOS/V版是與98版同時發行，在國內也因此引起了一陣不小的震撼。自一代開始，同級生便以堪稱業界標準的漂亮CG、刻劃入微且頗具深度的劇情擄獲了不少玩家的心，同級生2推出後，也獲得了極大的迴響，在日本當地迅速地攀升至各大遊戲排行榜首。

雖然是同一系列的遊戲，同級生2的劇情並非延續自同級生1，前作中登場的十四名女性角色只有一位會在二代中出現，另外十四名女性則是全新的角色，玩家所扮演的男主角也與前作不同。故事則發生在「八十八」與「如月」這兩個小鎮上，主角是八十八學園的一名高中生，正要度過高中生活的最後一個寒假，在結業式後，主角必須利用有限的時間與女孩們交往，並在假期結束時作出愛的告白。

以一個特別強調劇情要素的文字冒險遊戲來說，同級生2因劇情鋪陳的需要而擁有大量的文字訊息，但由於DOS/V及98版皆是以日文顯示，語言的隔閡使得玩家只能欣賞其漂亮圖形而無緣深入去了解其中的劇情。有鑒於此，偉智總代理歡樂盒將以完全中文化CD ROM精裝版的方式推出本遊戲，精裝版的內容除了遊戲本體CD外，還附加了一片配樂CD。中文化的巨大工程，加上如此隆重的發行方式，相信對於喜愛同級生系列的玩家來說，同級生2中文版將是你值得收藏的名作之一。


○○中文版的字形的細緻度與DOS/V版不相上下。



豐富的特殊事件



「可憐」不小心睡著了，要幫她披上一件外套嗎？

與「野野村」便是如此誤打誤撞的相識了！



遭變態怪叔叔襲擊的「唯」因主角挺身相救而心存感激。

除了圖形的美形度有所提升外，同級生 2 與前作最大的不同是特殊事件的數量比前作多了許多，劇情也因此較前作更為複雜，且特殊事件的發生地點可能有數個，加上遊戲進行的限制日期較前作短（ 12 月 22 日～1 月 7 日），使得攻略的挑戰性大為提高，因此，玩家幾乎不可能和前作那樣一次成功的向 10 個以上的女孩告白，不過也因為如此使同級生 2 成為一個值得一玩再玩的遊戲。

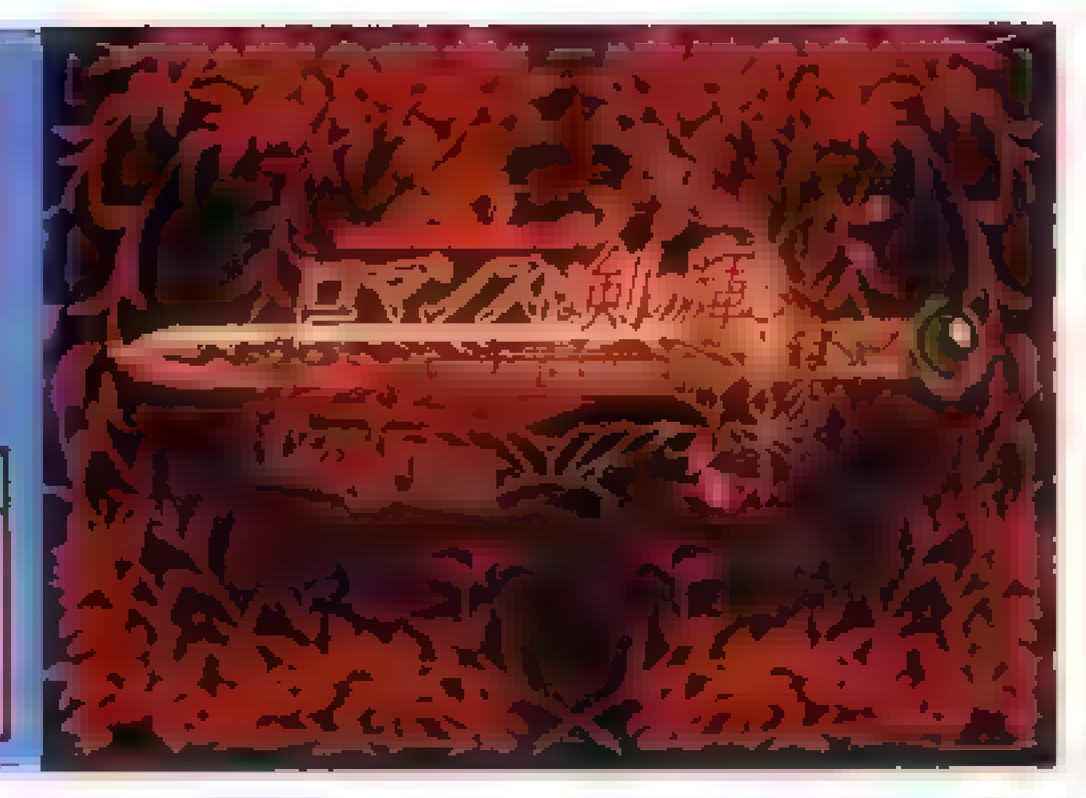
凝聚愛意・享受溫情的一刻

在與友美之間的誤會冰釋後，兩人來到旅館中享受溫存的一刻。

在遊戲中，你必須試著與各種性格的女孩交往，並藉由安排約會、掌握特殊事件與選擇適當的對話，來提升女孩對你的好感度。當好感度提升且順利的掌握關鍵的特殊事件後，你不但能享受與人心怡的溫情時刻，且在最終的告白日來臨時，還能順利擄獲佳人的芳心。

劍芒羅曼史

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
SLG + RPG	磁片 / 光碟	1月中旬	機種 386 以上 記憶體 600KB 顯示 V 音效 A/S 操作 K/M
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
Fairy Tale	天堂鳥	未定	



我的愛造成了世界的毀滅?!

由於男主角亞倫，愛上公主後，就滿腦子都是公主的倩影，正在此時，國王為了募集勇士而舉辦了全國性的冒險比賽，奪得勝利的話，國王會實踐優勝者的願望，亞倫為了能和莎西蒂在一起，他不顧一切危險展開了冒險之旅，而國王的手下中有一名非常驍勇善戰的騎士－法蘭克斯，他也是非常的喜歡莎西蒂，而成為亞倫最大的情敵！但是由於法蘭克斯是非常有個性和正義感的人！因此，玩家們有可能會[illegible]中，當你正決定選擇你的心愛人之時，也就是故事將發生劇大變化的時候了[illegible]以求的莎西亞公主結合在一起了。但就在兩大血液交融之際，王室的封印被解開了，魔王復活的倒數計時也開始了。



進入遊戲，讓你無法關機!!

為了救公主而挑戰魔王的亞倫，與共同冒險的夥伴們，雖然目標是相同的，但是卻都帶著不同的想法，向冒險者的競賽挑戰。有些是因為亞倫的魅力，而心甘情願的冒險犯難，但一方面卻也很他喜歡別的女孩子，很矛盾吧！也有原本仇視王室卻化敵為友的，為了與魔王決一勝負，亞倫一行人朝向決戰地點出發了。但是，在他們的面前，有一個巨大的古代文明建築物擋住去路。

靠著夥伴的犧牲，終於跨越了障礙，渡過了重重險阻，到達了目的地，迎面而來的是敵人的精銳部隊，經過一番浴血奮戰擊敗了敵軍之後，一行人繼續向最上層前進，終於面對魔王了，他們一行人的是生是死，成功與否，全仰賴玩家們的高超技術了！看完了上述凄美的愛情故事，玩家們！您是否也沉醉於這個因愛情發展出來的冒險故事，您一定沒想到這個故事竟然將整個世界都捲入一場大戰役…。

以上是此遊戲唯美浪漫的劇本。 FAIRY-TALE 推出此 GAME 之後，日本市場立即將此套遊戲推進排行榜內，馬上造成極大震撼，基本上此遊戲基本架構是沒有想像中的龐大，但是在程式、企劃、美工的功力，此套遊戲，不但上乘的劇本，上百格的圖，精細畫風及十幾種劇情路線，讓您了



關係複雜，情感糾纏的夥伴們

眞是血淚交織而成的鉅作啊。我幼小的心靈已被這動人的劇情感動得受到創傷了。我？當然已經全部破關兩次了，全部的事件都碰過了。雖然花了很多時間，但絕不會讓你覺失望喔！眞希望能再出續集，因爲遊戲中還暗藏了伏筆。以往的 RPG 遊戲在進行時，往往會被龐大的地圖模式給迷失了，常常跑東跑西的傷透腦筋，但是，此套遊戲的設計會依劇劇情走啲自動前往所去之處，絕不會有迷失方向的感覺，再來是一般遊戲的武器一定是以高金額購買較具威力的武器，但是，在這裡則是以魔法爲主，來增強自己的力量，因，此您可能常要跑鍊金店來提高自己的魔力或武器。

大家一定常常爲同伴的經驗値不夠而大傷腦筋吧！但是，在這裡，您大可放心！因爲您的戰鬥方式雖是以團隊進行的，可是您每次所得到經驗値可以分配給其它的屬下，您可以自由分配給其它的人，絕對讓您感到煥然一新，最主要是此GAME的畫面精緻唯美，一段段[illegible]容易投入！再來是本遊戲的故事劇本，實在是極具多樣化，你所選擇不同的同伴，不但會影響下一段的劇情，甚至可能故事的後半段都全不一樣，您不只可以玩一次，四次以上都不是問題！讓玩家不會花了大把錢買遊戲，破關之後遊戲就被冰凍起來。

人物之間情愛糾纏，愛恨之間，往往讓您不知道如何去取捨？當遊戲結束之後，您 定還會爲裡面的故事結局，沈迷在劇情中，感動的也許連眼淚也會掉下來！有可能連作夢中，人物都還出現在您的腦海裡，雖說此套是如此上等的 RPG 遊戲，但它還是被列爲 18 禁的範圍內，因爲劇情中的須要，常會出現許多脩瑜養眼的鏡頭，但是它絕不是那種噁心的 H 畫面，就像「七英雄物語」一樣，它也是一部寫實而感性的 RPG 遊戲，這部遊戲它也綜合了 SLG 的玩法，因此不論是劇本，畫風動作，耐玩性「劍芒維優史」實在値得您永久收藏！而且本遊戲在日本是排行榜上炙手可熱的 TOP RPG，天堂鳥公司爲了眾多玩家的福音，將本遊戲及早呈獻給各位，因此大家可千萬要耐心等候喔！這將會是您最佳的選擇，而且這次天堂鳥公司爲了配合年終回饋活動，盒內還附贈原裝海報、軟話簿及貼紙和明信片讓您物超所値，如果您沒買，那就太可惜了！ Trust me you can make it !!



◄精緻細膩的畫風

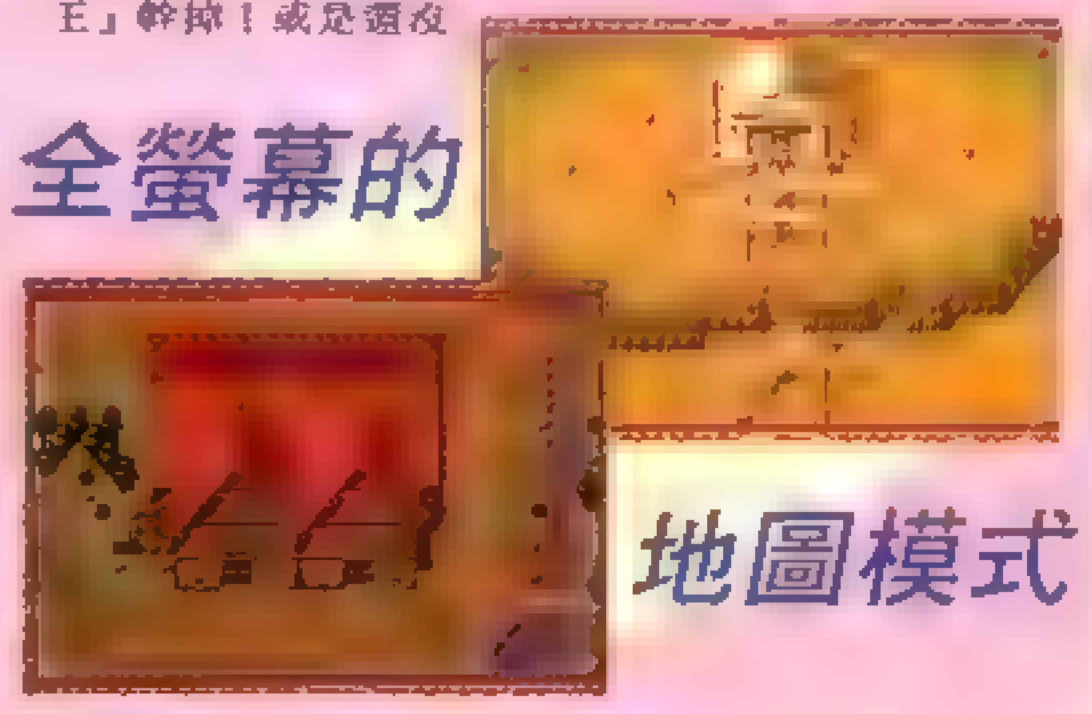
◄被亞倫魅力吸引的女孩們

►石殿的入口，要小心喔！

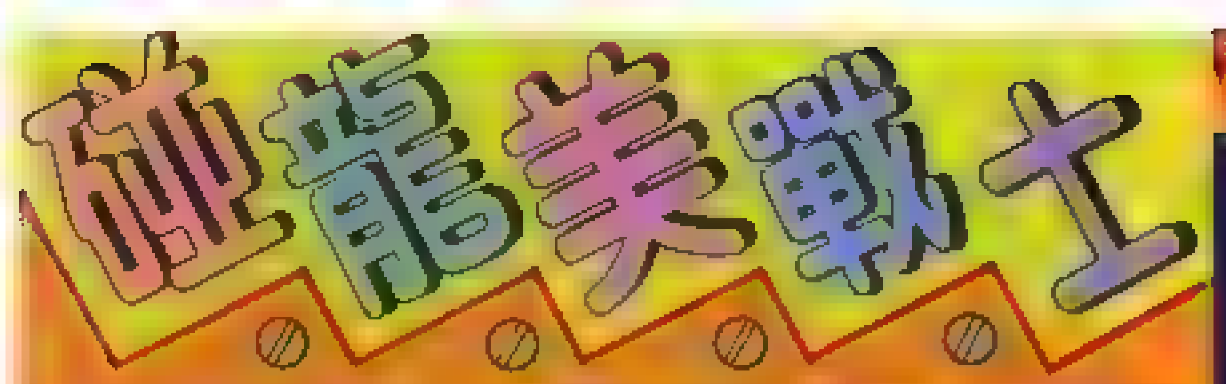
►雙方人馬，兩軍對峙

解到爲什麼此套遊戲能如此迅速爬上排行榜，數週不墜！玩家們看了是否很心動呢！

由於遊戲的配樂非常唯美，和劇情搭配的天衣無縫！而且有點唱機的功能，因此，對於高享受的玩家們，可以不用擔心玩的不過癮！另外，遊戲進行中的隊伍，可以增加到 13 位，你可以盡情達到人盡其才的功用，而且這部遊戲中是講求魔法的世界你可以藉由神官施展很多法術，讓你在消滅敵人的過程中，大展身手，所以你可以「打」的很…爽！本遊戲還有一個特點，相信有些玩家在玩戰鬥時，爲了經驗値不夠！可能會氣的砸電腦；但是在這個遊戲之中，您可以享受到「打人」的快感，因爲故事有分章節，當一個章節結束後，遊戲本身會送您一些經驗値，而且，玩家們可以自由分配經驗値給隨從，因此，你不用大傷腦筋，可能會被「大魔王」幹掉！或是還沒存檔就 GAME OVER！不錯吧！



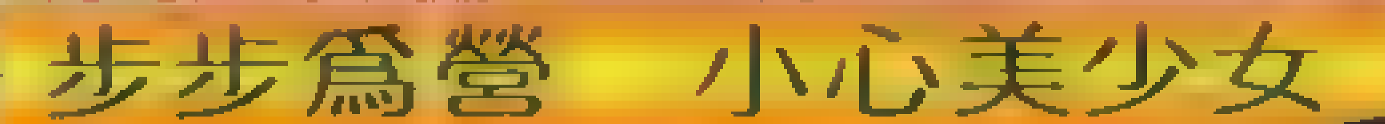
全螢幕的地圖模式



碰龍美戰士

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
益智	磁片／光碟	12月初	機種 386以上 記憶體 600K 顯示 V 音效 A/S 操作 K/S
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
Software house parsley	天堂鳥	未定	

在目前軟體市場上一片麻將遊戲中，又出了一種新型態的益智軟體，這套在日本名為「碰龍美戰士」的PC遊戲，是由日本PARSLEY軟體屋企劃開發的，這個遊戲的特色是結合「大富翁」、「麻將」的撲克牌類型遊戲，夠複雜了吧！容我再說完整一點，它的牌色是一些圖案，每個圖案都代表不同的意義，當玩家在排列這些不同類型的牌時，就須要運用到麻將的各項規則了，主要目的是將同一種類型的牌，組合成三張一組、四張一組或四張……；當然您也可以打出「清一色」等特殊的牌型，但這就要看玩家的本事囉！



步步為營　小心美少女

此套遊戲的內容，是敘述一位芳齡十七的少女到了一個火山島上展開冒險的遊戲，遊戲中的對手一共有三十五位，挑戰的方法就有一點類似「大富翁」遊戲進行的方式了！當鍵盤按下去時，電腦就像轉輪盤般的決定您要走幾格，每一格都有不同的對手等著您哦！通常對手都有一定的能力值，當您的技術勝過對方以後，則對手的能力值會慢慢地減少，直到對方戰亡為止。先前提過，每種牌代表不同的意義，有些牌是代表戰鬥力，有的牌則是能力值或是金錢。當您「聽」了一組戰鬥牌之後，則戰鬥能力會加強！對方可能就死的比較慘一點！這就是遊戲所設計出與一般麻將不同玩法之處，讓玩家在厭煩傳統麻將的刻板玩法之餘，還有另一種新鮮的選擇。

一個特殊的遊戲當然要有吸引人之處，除了新型態的玩法之外，銜接遊戲故事的劇情更是馬虎不得啊！所以本遊戲的主角莎尼雅所揹負的責任更是重大了，她本是一位見習魔法師，過著不知憂愁的生活，但是自從她居住的島上發生了一場天動異變，使得這一片樂土蒙上了陰影，原本島上的人們過著幸福快樂無憂無慮的生活，而自從BLACK Sylvia（雪爾維亞）的四個親衛隊侵略以後，島上的居民每日必需辛勞的工作，這一片樂土變成了苦海，島上不在蕩漾著笑語，但是人們並沒有因此而絕望，反而更堅強的面對，終於老天沒有將他們遺忘，在一個偶然的機會，他們發現了一本古書，書中寫著一個預言，將有一位少女莎尼雅必須奉獻自己，帶著戰士使用的法杖「愛之神杖」，去向惡神雪爾維亞挑戰，於是由玩家所伴演的莎尼雅，便肩負著大家的希望出發向雪爾維亞挑戰。她此行是生是死、是成是敗，誰也不知道，一路上將有許多敵人等著她的挑戰，這就得靠各位玩家的英明神武了！

↑以大富翁的模式進行遊戲

←打敗對手後的清涼秀

小小火山島　暗藏無限春色

這套「碰龍美戰士」可讓麻將老饕們，享盡眼福囉！不但遊戲的玩法是新的感覺，連其中的內容可也是會讓您邊玩邊拿桶子接口水呢！因為內容也是十八禁的H級遊戲，所以未滿十八歲的朋友們可別亂來哦！此套遊戲預定十一月底推出，由天堂鳥公司代理，內附精美撲克牌，各位玩家可別錯過了哦！



↑被施"縛"刑的莎妮雅

←每張牌都有不同的意義哦！



新世紀興亡史

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略模擬	磁片／光碟	11月底	機種 386以上 記憶體 590KB 顯示 V 音效 A/S 操作 K S
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
FUGA SYSTEM	快樂天堂	未定	

由於製作「阿曼尼斯傳說」系列，而在日本休閒軟體界占有一席之地的風雅株式會社，再度以精緻的畫風，完整的遊戲企畫風格，並採用 640 × 400 高解析模式推出了另一款與「阿曼」不同型態的戰略模擬鉅作—「新世紀興亡史」，這個遊戲在日本獲得了相當大的迴響，但在國內卻苦無適當管道，能取得代理權，讓老饕玩家們能大快朵頤，好不容易經由快樂天堂公司的努力爭取，使得此遊戲也可以在台灣銷售發行，讓國內玩家享有同等的權力，可以有機會親身體驗這套遊戲。

塵爾拉大陸即將上演一場王子復國記！由山脈所阻隔的這塊大陸上，有著兩種政治型態存在；當一顆流星墜落的那一日起，位處西方的僧院國家起兵攻陷了東方的格南王政國家，而格南國的王子馬利歐也慘遭被捕入獄，過著與慘不人道的日子。成為階下囚的馬利歐王子雖然身處絕海的監獄島，可是無一日能夠忘卻被滅國的深仇大恨；歲月就這麼無情地過了兩年，年滿十四歲的王子終於等到了千載難逢的良機得以逃出監獄島…。率領義軍的王子此去是吉是凶？能否順利拯救痛苦的人民重建家邦，這就有賴玩家的戰術運用及軍事智能了！

草原與山中戰鬥之差異

至於遊戲的進行方式仍然是沿用最常見的回合制，可是在輪到我方的回合時，工作的流程又可以細分成生產（道具、武器、防具）、徵兵及戰鬥三個部分，玩家可以因應目前的狀況，自由去配置部隊任務的比重。部隊方面則可以大致劃分成指揮官部隊及一般兵部隊兩種：指揮官部隊都是由指揮官本人組成，雖然戰力、能力都相當傑出，可是只有藉特殊事件發生才會加入我方陣營。而一般兵部隊是以六人為編制組成，通常可以在徵兵行動中補充人數或增加生力軍。





與敵人的決戰。

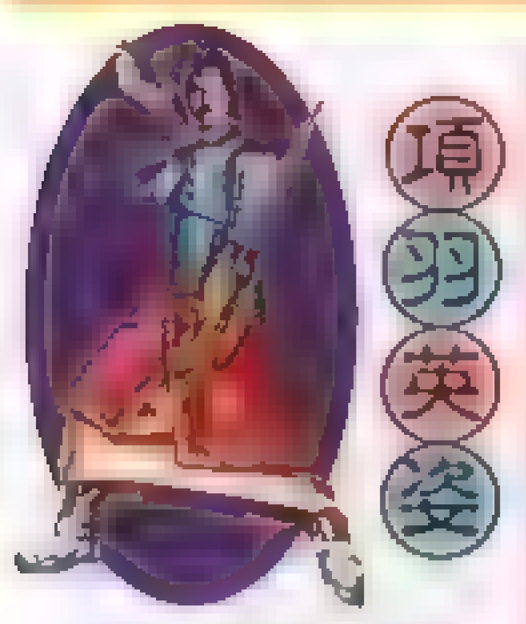
詭異的森林，未知的旅程。

除了上述內容之外，本遊戲還具備有時間變化及生物融合等許多未曾出現於戰略遊戲中的新點子；所謂的時間變化就是在戰鬥中的背景會有晝夜明暗的變化，讓玩家彷如置身其境般，遊戲也顯得更寫實，從小地方更加提升遊戲的品質度。而生物融合則類似「女神轉生」系列中，將不同種族的戰士合體，以使創造出更強、更精銳的部隊，玩家們更可充份利用各種戰士的特性，設計適合自己軍隊所需的人才。

遊戲特別之處除了上述之外，更有其它吸引人的地方：屬於另一類不同的戰略模擬遊戲，讓玩家不會侷限在傳統的 SLG 遊戲之中，對於新手的接受程度更高，所以初上手的菜鳥玩家們不用擔心，而且遊戲的劇情內容變化更豐富！跳脫了傳統的巢臼。遊戲中具有迪斯耐卡通系列的人物背景風格，使您玩遊戲時不會覺得乏味，採用了高解析模式，使您在進行遊戲時同時享受精緻的視覺質感。



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	磁片版	十二月	機種 386以上 記憶體 2MB
設計公司	發行公司	預定售價	滑鼠 ✓ 音效 ASG
熊貓	熊貓	未定	操作 K/M



「西楚霸王—項羽」是熊貓軟體即將推出的角色扮演遊戲，故事是描寫秦始皇死後，二世皇胡亥藉由趙高、李斯假造遺詔而登上皇位，在胡亥的昏庸無能，趙高的專政占權之下，各種嚴刑峻法到了令人無法忍受的地步，各地盜寇，伺機四起，而後陳勝、吳廣揭竿起義，更是號召了各地有志之士共同起兵抗秦，項羽也在此時隨叔父項梁逐鹿中原，遊戲就此展開。

「西楚霸王—項羽」是一中國歷史型角色扮演遊戲，在劇情上自然依循歷史過程來發展，因此在歷史上有名的「破釜沉舟」、「鴻門宴」、「霸王別姬」等都會出現在遊戲中，而一些熟悉的楚漢時期人物也在遊戲中露臉，像是後期和項羽爭天下的劉邦，受胯下之辱的韓信，曾密謀暗殺始皇的張良，盡心輔佐項羽的范增，鴻門宴上舞劍的項伯、項莊，還有讓項羽傾心愛憐的虞姬等等，讓玩家在玩遊戲之餘同時還能了解歷史的進展。而除了故事依循歷史之外，更安排了許多支線故事在遊戲中，這些支線故事的發展會依玩家的決定而導致不同的結果，像是在遊戲中有安排拯救虞姬的劇情，成功、失敗都會影響到虞姬的命運，而日後再見到虞姬，虞姬就會告訴你不同的遭遇，因為玩家在遊戲進行中已不知覺的影響到了虞姬的命運了。除此之外，故事也特別強調前後的關聯性，玩家之前所遇到的人、事和所做的決定都會在以後顯現結果，使得遊戲能前後連貫，更具完整性。

在戰鬥方面，「西楚霸王—項羽」採用戰略遊戲的方式來表現，在遊戲中軍隊被分為中、左、右、前、後五軍，每一軍都有其指揮的主將和校尉，在軍種上也分為步兵、弓兵和騎兵三種，玩家可以自由設定五軍中的主將和兵種，一般來說主將的能力愈好，所指揮的軍隊表現也就愈好，而不同兵種在移動和攻擊上也有不同的能力。在實際的戰鬥效果上，遊戲也有特別的表現方式，以單挑為例，一旦對手接受單挑後，遊戲會切入另外的作戰畫面，這時我方和敵方的主將會分列在左右兩側，玩家可以選擇攻擊、防禦或回陣，攻擊、防禦在畫裏又分成了上、中、下三種，玩家可自由選擇攻擊或防禦的範圍，一旦下決定後，畫面所展現的效果就有如電影般的精彩，刀光劍影交錯出單挑時的緊張氣氛，而如果選擇了回陣(指撤退)，玩家的主將則可能遭到敵將的追擊或被敵將用弓箭射下馬來，種種狀況更增加了戰鬥時的趣味。

單挑畫面

武器店

在美術方面，「西楚霸王—項羽」採用寫實畫風來繪製人物圖像，與一般市面上的卡通造型不同，顯得相當搶眼而獨特，除此之外，在場景的繪製上也有水準以上的表現，相信各位從附圖中可以感受的到，「西楚霸王—項羽」預計年底前發行，對楚漢歷史或角色扮演遊戲有興趣的玩家不妨靜心等待。


遊戲中會將城全貌一覽。無論是房子、人物都以極精細的高解析度畫成，初見時實令筆者讚賞不已。



鐵血聯盟

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	光碟版	十二月	機種 486-33 記憶體 4MB 顯示 V 音效 A S/G 操作 K M
國外代理公司	國內代理公司	預定售價	
SIR-TECH	松崗	未定	

還記得《鐵血聯盟》吧！這個以傭兵作戰為主題的遊戲，結合了戰略及角色扮演的特色，相信已使不少玩家廢寢忘食，沈浸在叢林殺戮的樂趣中！而松崗為了造福更多的玩家，已將這個令人著迷的遊戲中文化，好讓更多的玩家進入《鐵血聯盟》的世界裡！

遊戲的舞臺是在一個叫做瑪特維拉的小島上，這島上生長了一種了一種奇特、珍貴的樹木，而它的樹汁，可以提煉出一種成分，能治療目前大部份的疾病，可使人類免受病魔摧殘之苦！而這不幸的，[illegible]野心勃勃的山帝諾所控制，資源全被他一手壟斷。而原本發現這種樹木的兩位科學家布蘭達和她的父親，不甘心自己多年的研究成果，被狂人坐享其成，於是找上了國際傭兵聯盟（AIM），而你的任務，就是帶領你的隊伍，從邪惡的山帝諾手中，收復這座小島，並將它歸還給布蘭達父女。

而整座小島共分為60個大小相等的區域，一開始你和你的隊伍是在地圖的右下方登陸，而其它的區域，都在山帝諾的邪惡統治下，你必須和你的隊友，同心協力，擊潰山帝諾的武力，逐一收復其它地區，直到拿下魔頭山帝諾為止！

個性鮮明的傭兵

遊戲中提供了60位傭兵可供你雇用。既然是以傭兵作戰為主，自然對每個人物都有深刻的描述；在中文版中，玩家不必猛翻字典，就可以對每位人物有所瞭解；而每一位傭兵都有不同的等級及特殊技巧，等級越高，能力越強，所需的費用自然越高。而在眾多的特色中，最引人入勝的，莫過於他們的說話方式。由於是光碟版，再加上專業配音員的詮釋，在遊戲中，不時會傳來含有家鄉口音的對話。更有意思的是，如果你朝著自己的隊友開槍，你將聽到那位中彈者滿腹牢騷的抱怨。不僅如此，每種武器都有不同的聲響、各種爆破聲，及中彈身亡前的哀嚎，都讓人有身歷其境的感覺，可見設計者在這方面所下的苦心！

而遊戲中，提供了各式各樣的現代化武器和裝備，不過剛開始，只有刀輪和點38的手槍可以使用，而隨著戰情的發展，你可以在陣亡的敵人身上或是在倉庫內，取得威力強大的武器和彈藥，同時也可以藉著修改現有的武器來增加武器的威力。敵人的AI設計得相當不錯，他們為自動找掩蔽物，如牆角、樹叢等，甚至會躲在門後，殺的你措手不及。因此，你必須巧妙的安排你的隊伍，留意彈藥的使用，並找到有利的射擊位置，否則在遊戲早期，很容易就陷入彈盡援絕而任人宰割的困境！

中文版已將所有的訊息中文化，相信這對英文能力不是很好的玩家，是一大福音。要是能再將這些傭兵的語音，加以中文的詮釋，那就更臻上乘了！不過這個遊戲在各方面，都已有相當不錯的表現，相信在中文化後，必定能引起更熱烈的迴響！

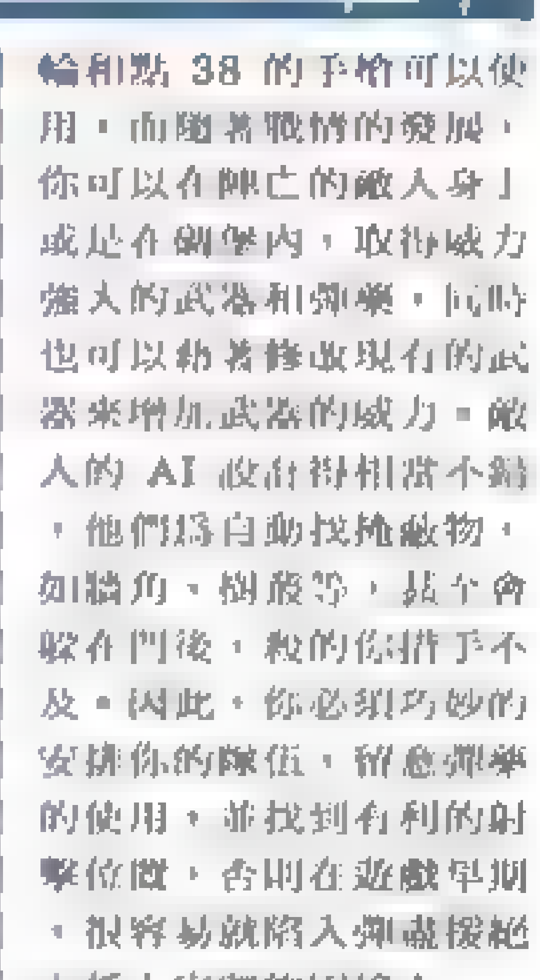


戰鬥採俯視3D畫面

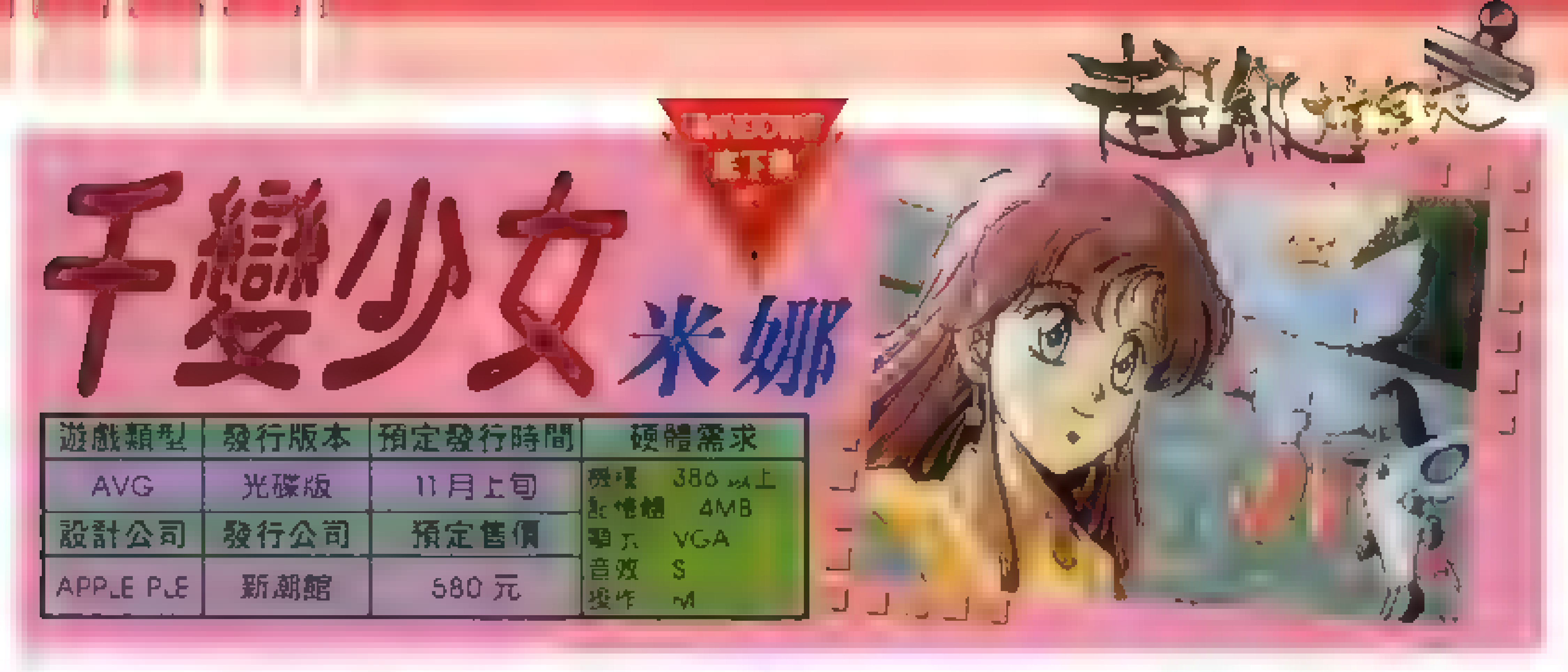
您可以決定該傭兵的配備

隊友會隨時報告自己的狀況

能力、背景各具特色的傭兵



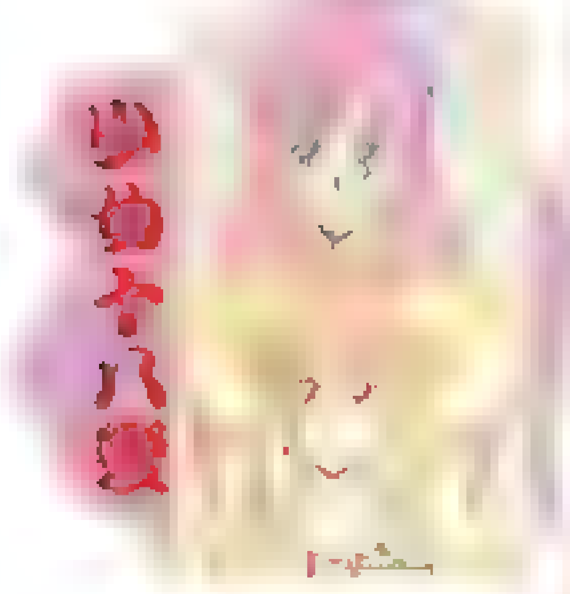
傭兵隨能力高低不同，待遇也各不相同



千變少女 米娜

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
AVG	光碟版	11月上旬	機種 386以上 記憶體 4MB 顯示 VGA 音效 S 操作 M
設計公司	發行公司	預定售價	
APPLE PIE	新潮館	580元	

『新潮館』在今年八月間熱烈推出了第一套限制級國際中文版的H-GAME 『禁忌--TABOO 』，深受衆玩家的喜愛。其中唯美的畫面，鏡頭及背景音樂不知風靡了多少玩家。新潮館爲了感謝衆 user ，決定在近期推出另一部以美少女爲主題的冒險遊戲一『千變少女－米娜』。



此遊戲特別將 DOS 98 的版本改爲 Windows 版本，讓一些剛入門的玩家也能嘗試一下 AVG 冒險遊戲的感覺。而且，只發售光碟版的版本；裡面並加入了全程音軌，重新作曲、編曲及錄製配樂，又是一次美與音樂的饗宴。

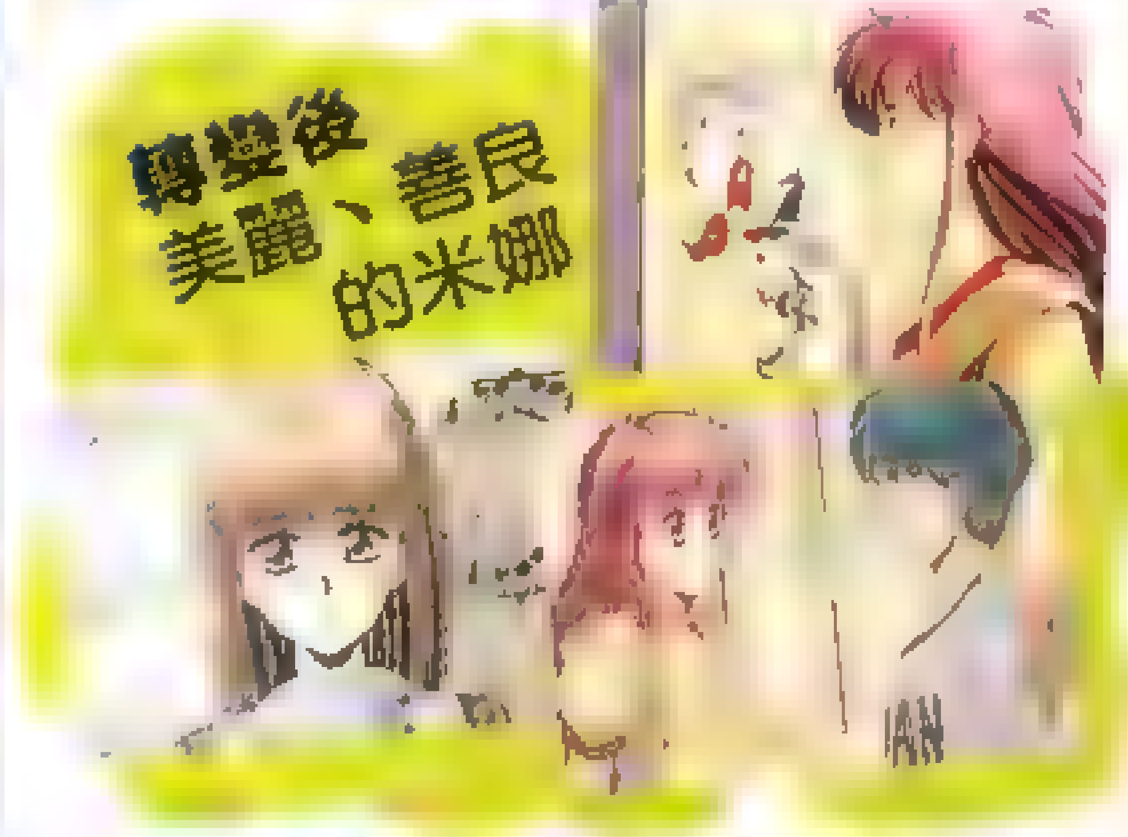
『千變少女--米娜』這個遊戲在畫面上仍採用高解析度模式，爲發揮本遊戲的聲光效果，製作群則在本遊戲加注了許多新生命。和一般 AVG 一樣

可愛的～巴魯及普魯



，此套遊戲也是有多種結局的特色，喜愛美少女遊戲的您，可要多加留意了喔！

故事有七個章節串連起來，主角人物也多達十餘個。故事的主人翁是一個十歲的小女孩，名叫紘繪　舞。在一次相當神奇的機會之下遇見了巴魯和普魯這倆個來自另一個世界的精靈。因爲和精靈之間有一個協議，精靈們爲了實現承諾，於是就將她變身爲米娜，一個成熟美麗的女人。變身後米娜自稱是『追求真愛的女性』，她長髮披肩婀娜多姿非常的漂亮！而故事的主題也是在此，變身後的米娜如何在學校與家庭、學生與老師之間打轉，又如何自處！？這還得看玩家如何來帶領米娜進入冒險的遊戲中…



本遊戲的一項特色就是背景音樂的製作，集合了最新流行樂曲風（如舞曲、搖滾…等）。另一則是在動畫上，力邀數位動畫工程師及卡通畫家，將日本原版遊戲中沒有螢幕保護的程式動畫送給購買『千變少女--米娜』的玩家。數個美麗的螢幕保護程式，即將完美呈現，希望您會喜歡！

總之，本遊戲除了是一個以美少女爲主的冒險十八禁遊戲外，在對於重視聽覺感官的玩家而言，更是一款值得您收藏的遊戲軟體。

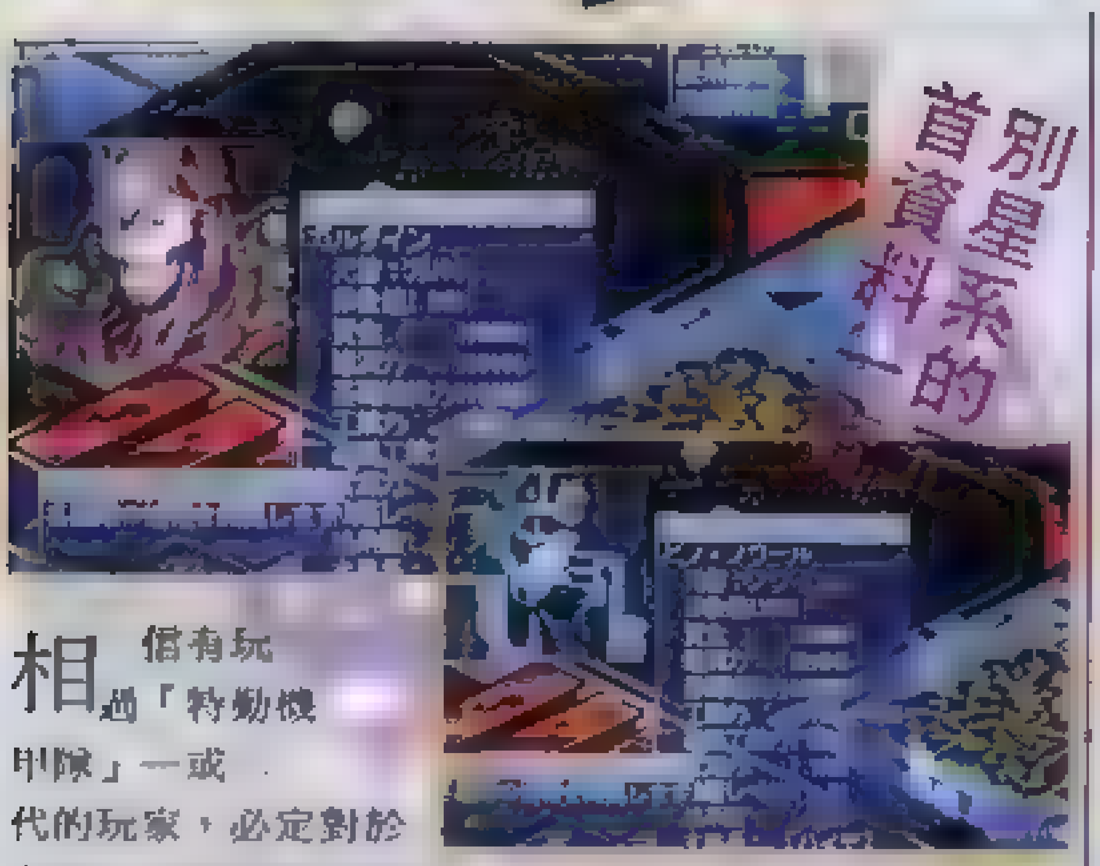




與小精靈之間的一段經過



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	光碟版	十月	386以上
設計公司	發行公司	預定售價	1M
工畫堂	華義國際	未定	✓ / A S C / K M



相信有玩過「特勤機甲隊」一代的玩家，必定對於遊戲中豐富多變的設定、高難度的任務、漂亮的畫面等都心儀不已。對於其製作公司「工畫堂」也一定非常有信心。工畫堂所製作的遊戲在日本一直都有很高的評價，也經常在「LOGIN」雜誌的排行榜上名列前茅。現在要為玩家介紹的遊戲在十月份的「LOGIN」排行榜上高居第二，名為「SCHWARZSCHILD EX 之鐵鎖的星群」，（以下簡稱「鐵鎖的星群」），當然是由工畫堂製作，國內則由華義國際代理改版。

當筆者拿到這個遊戲，第一時間放進光碟機，並開始執行後，立刻就被眼前所見的影像所震撼，筆者真的深深佩服日本的美工能夠使用256色畫出一個近乎真實的宇宙景觀，再加上彷如電影的配樂，光是看這一段片頭動畫就已經物超所值了。如果您的電腦螢幕有17吋以上，千萬別錯過在晚上把燈通通關掉，戴上耳機，好好來欣賞一次。

除了片頭動畫與音樂之外，遊戲的內容也設計得很吸引。乍看之下，遊戲的操作介面略似「超時空要塞」，遊戲的內容則接近「三國志」。

故事的主角是一位年青上任的國王～葛萊姆．基奧索德，由於卡魯雷翁的國王24世被叛亂的部下行刺身亡，身為嫡長子的葛萊姆，只好放棄留學而回來繼承王位。

叛亂的首領佔領了個星系，並且發表獨立宣言，改名為卓國解放機構。其他的國家都在注意這場混亂到底何時才能平息。玩家在遊戲中就是扮演葛萊姆．基奧索德。在遊戲開始的第一個回合，卡魯雷翁王國就會受到卓國解放機構的正面挑釁，如果無法擊敗他們的話，下場將是相當悲慘的。

遊戲的最終目的就是重新建立大銀河帝國聯盟，使得整個銀河系得以重見和平。「鐵鎖的星群」的遊戲畫面主要有兩種，分別是：戰略形式與戰鬥形式。下達各種命令的主畫面稱為「戰略形式」，每當發生戰爭時，就會切換至「戰鬥形式」，在「戰鬥形式」裡，您可以指定各個艦隊攻擊對方的某一艘戰艦或是主力旗艦，選定後，就會自動的進行攻擊，不必再下達命令。如果對方的某艘軍艦已被摧毀，負責攻擊該艘軍艦的我方艦隊就會變成待命中，您必須改變它的攻擊對象，它才會繼續執行任務。



查閱部屬的能力

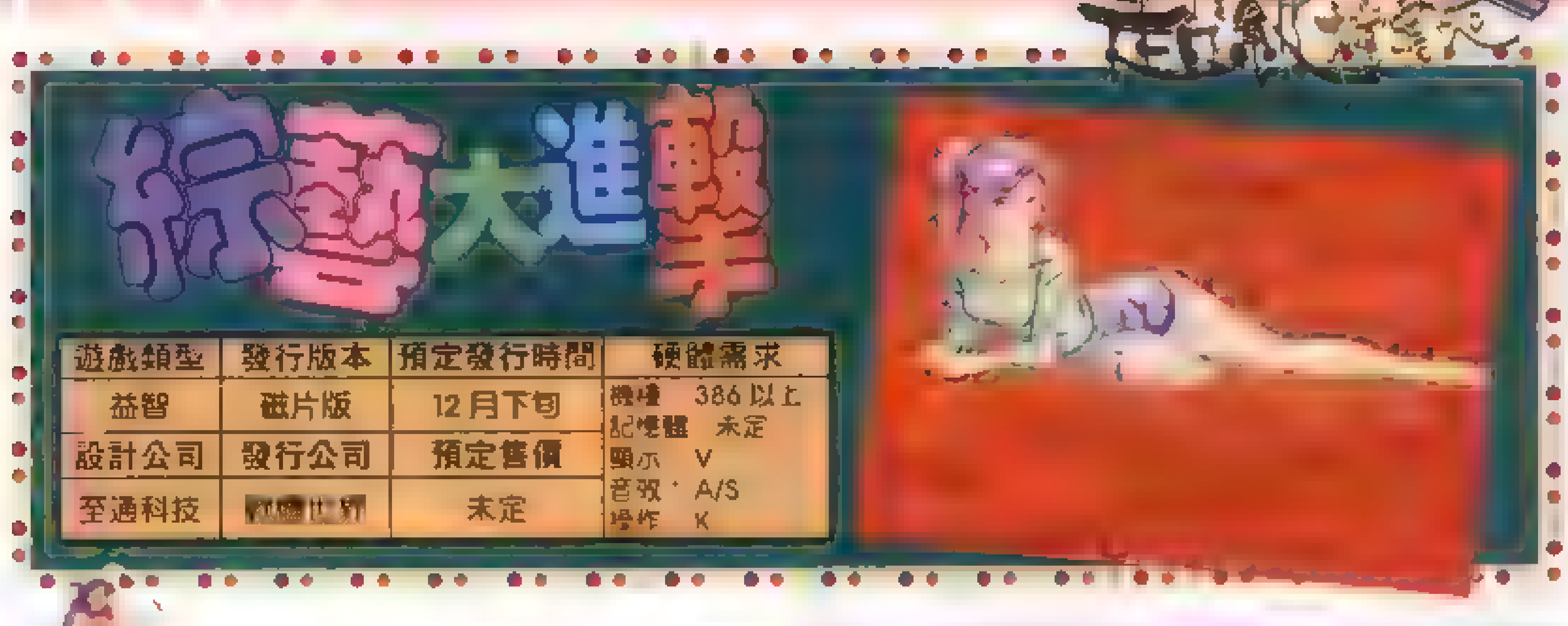




戰鬥開始



可安排不同的行進路線



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
益智	磁片版	12月下旬	機種 386以上 記憶體 未定 顯示 V 音效 A/S 操作 K
設計公司	發行公司	預定售價	
至通科技	[redacted]	未定	

最佳「豬腳」，換人做做看

「綜藝大進擊」這個遊戲的進行方式，就與我們在電視上常見的綜藝節目雷同，讓玩家不再望電視興歎了，可以有機會做做『豬腳』囉！它是由七個小遊戲所組合的，包含了有「黑白分明」（黑白棋問答式的遊戲）、「雙雙對對」（翻牌配對的遊戲）、「手忙腳亂」（拼圖遊戲）、「誰來找碴」（找出兩張圖形之間的差異）、「文字接龍」（填字方塊的遊戲）、「迷路地帶」（走迷宮遊戲）以及大搶答時間（搶答遊戲），夠多夠複雜了吧！不僅要考驗您的智商，更要測試您的反應。

爲了應應各種「不同程度」的使用者，遊戲也提供五種不同的難度來供選擇。在雙人模式中，玩者可以邀約三五好友來挑戰，相互較量誰的智商及反應比較厲害，這個部份特別適合夫妻情侶共遊，不過得要當心吵架的事情的發生喔！爲了豐富遊戲的變化性，「綜藝大進擊」在文字及圖形題目的變化上準備了上千題來供作答，除了遊戲中競賽的部份之外，程式還會在一旁計算玩者的答題正確率，所以擊敗所有對手之後並不代表就是冠軍了，高的正確率才應該是玩者應該追求的。同時在正確率達到一定的程度時，還有跟漂亮的主持人姊姊玩玩小遊戲的獎勵設計。



詳細的人物介紹

考驗您的智商

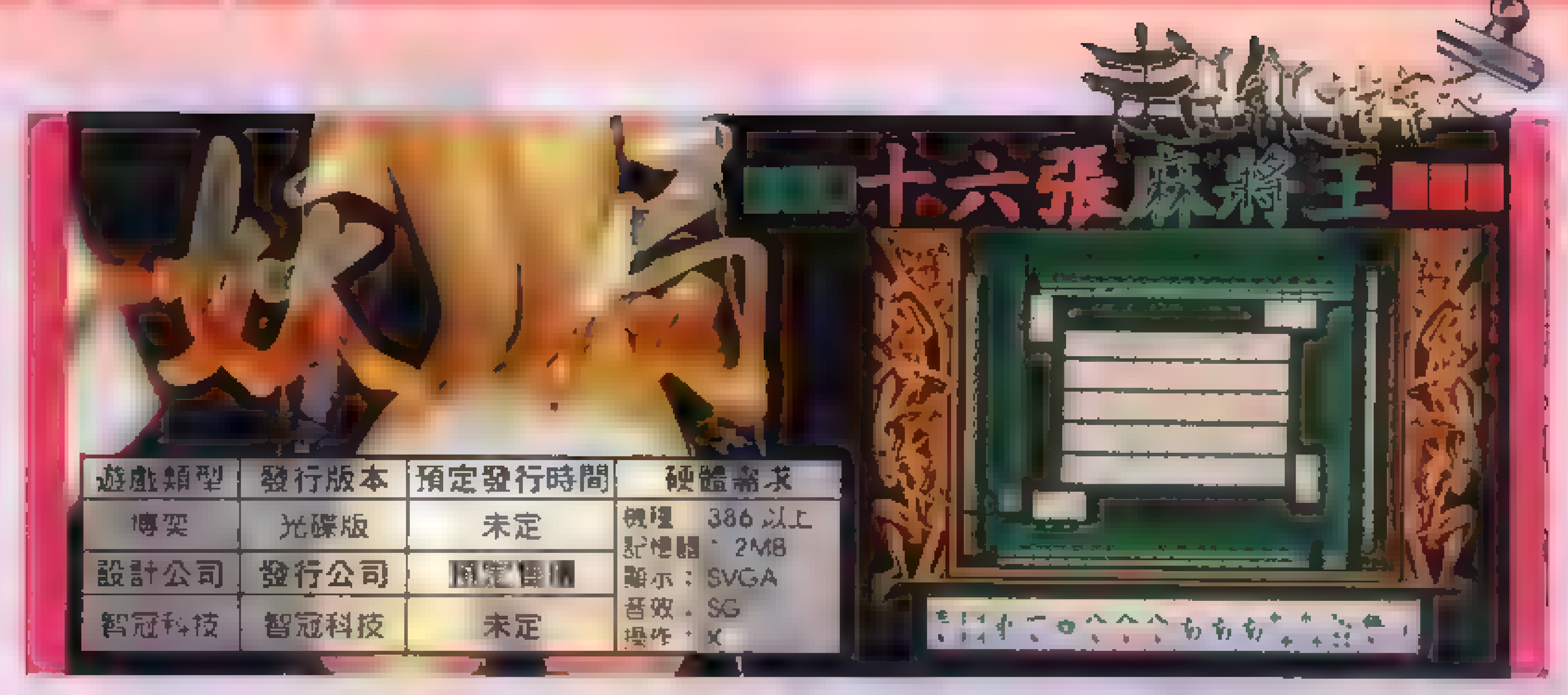
超水準的視聽演出

「綜藝大進擊」的圖形採用了 640 × 480 256色的高解析度模式，除了有細膩的圖形之外，遊戲中還充斥了不少造型可愛的動畫，讓畫面增添不少生動活潑的氣氛。而且在同類型的國產遊戲中，「綜藝大進擊」可說是圖型數量最多的一個。音樂則支援了時下正流行的GM模式，並且是請專業的人員來製作。只有一般音效卡的人也可以能有聽覺上的享受，遊戲中也特別針對FM音源的音效卡重新編寫樂曲，絕對不會只是草草的轉檔了事。音效及語音也是屬於遊戲中的一個部份，每一個參賽人物都會有特別的配音，音效也將適時的被表現出來。

遊戲的操作以滑鼠爲主，同時程式的部份以保護模式的方式來撰寫，在穩定度及執行效率上都有提昇，而且在386、4MB以上的機器就可以跑的不錯了。明智的玩家們與其投了數十張明信片參加綜藝節目的報名、苦苦等候，不如化心動爲實際行動，將「綜藝大進擊」抱回家，一次玩個夠！



變化多端的類型遊戲

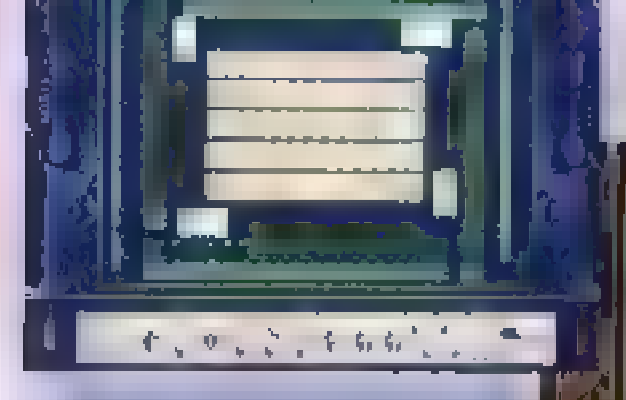


遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
博奕	光碟版	未定	機種：386以上 記憶體：2MB 顯示：SVGA 音效：SG 操作：K
設計公司	發行公司	預定價格	
智冠科技	智冠科技	未定	

酒色財氣四大慾，自古而今是形影相隨，幾乎不可分的，因酒誤事、色令智昏、人為財死、氣死人不償命…造成古今多少不忍卒睹之憾事。

魔界鬼王相中人類這劇不去除不盡的劣根性，欲以最怖厲的"賭"及最絕艷的"色"引誘貪財好色的人上鉤。於是麻將桌上的生死賭局開始了，不需要基本賭資和可以贏得大筆意外之財的牌局看似穩賺不賠，但貪婪的人啊！怎知連靈魂也一併給出賣了，"贏"的這個機會可說是微乎其微……

所有簽下出賣靈魂契約的人，幾乎都沒有再回來，而那些迷途知返的人，再也不能敘述他們恐怖的經歷，因為一具屍體怎能再開口呢？



藝術氣息與詭異氣氛兼而有之的牌局背景

如此戲劇化的開頭，實令人難以想像這是一個純正的麻將遊戲，玩者在遊戲中的任務除了查明這如推理劇般撲朔迷離的案中案，最主要是得磨練牌技，在眾高手中贏得牌局勝利，並求得真相大白。

你同樣也得簽下一紙生死契約，以身試險去過關斬將，首先可從二十位對手選出三位牌家子來，有曠世帥男，當然也有絕代美人。在十場比賽中以不同的規則應付智慧有高有低的對方高手，並以摸八圈及籌碼多寡定勝負，在你贏了一場牌局後，對手將會釋放警戒心，對你透露關於這件疑案的來龍去脈，並派出身材一流的豔妹為你輕解羅衫。當你見到這些香香的鏡頭時別忙著噴鼻血，此時你會得到一塊封印碎片，打通九大關得到的這些碎片將是破案的關鍵。

看看這三位陪你打牌的對手一臉笑意就知道你贏定了！別放過他們互眨眼睛做暗號啊！

你可以見到以3D Studio繪製的片頭及過場動畫，整個畫面是以640×486的高解析度畫面顯示，可想而知在處理玩者最關心的美女圖時之細膩程度及視覺刺激考慮，牌桌上畫面兩旁搭配採意象式雕琢畫風，背景色彩可以變換，牌面也可以替換成前衛的及翠玉欲滴的顏色。遊戲以光碟版推出，雖說以賭上的野心為遊戲出發點，但是娛樂的成份還是佔大多數，有人工智慧，對麻將的老手首次接觸朋友可是都照顧到了哦！



YA！

哇！瞳孔放大啦！

廢話少說納命來

呀！

果然～唉！輪到家

二娘教子慘慘慘～

月黑風高打麻將。

神劍傳說2

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RPG	磁片版	12月份	機種：386以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S/M 操作：M
設計公司	發行公司	預定售價	
歡樂盒	歡樂盒	未定	

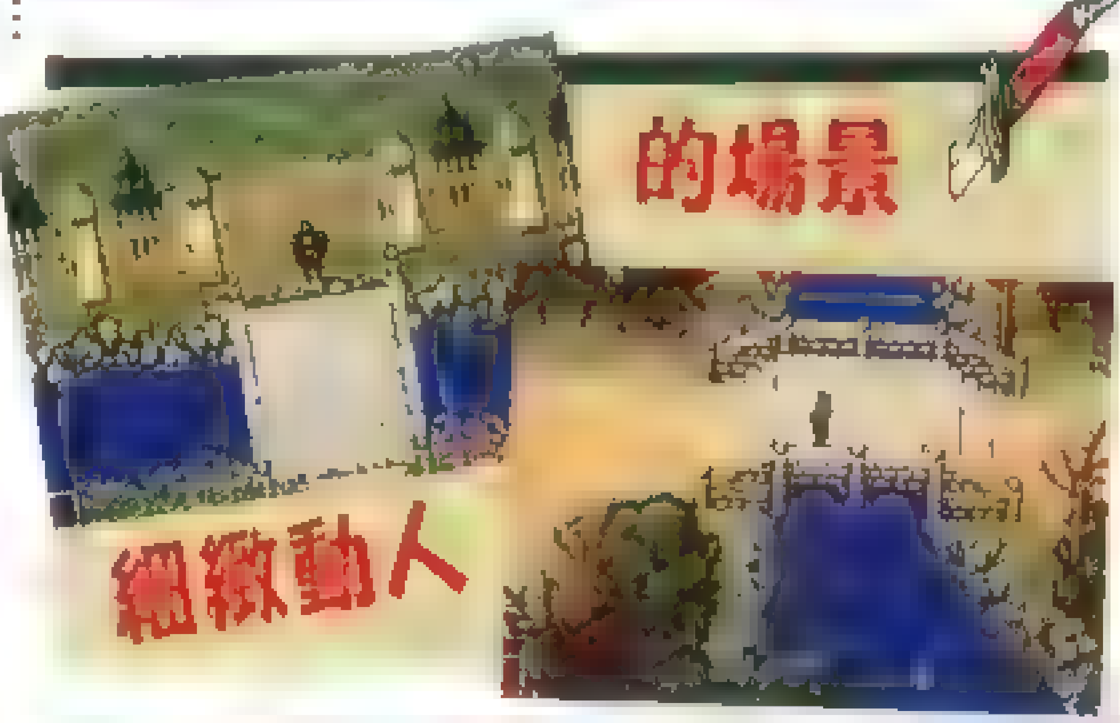


神劍傳說是改版於早年電視遊樂器的作品，在當時還是一套頗爲轟動的遊戲，如今2代改版於 pc 上，不僅故事內容更豐富，許多遊樂器時代的特色也都被保存下來，讓各位電腦玩家們也有機會能一睹其廬山眞面目。

我們就先睹爲快吧！親切的操作介面就是這個遊戲的特色之一，而且遊戲自始至終完全支援滑鼠，讓玩家操作時更容易也更方便，這在角色扮演遊戲中也是不多見的，另外類似創世紀的戰鬥系統，耐人尋味的對話，以及許多個變化多端的任務，都是遊戲引人入勝之處，遊戲進行時重頭至尾都伴隨著中古世紀的古典音樂，讓玩家可以好好的放鬆心情享受，最重要的就是大量的過場動畫，使您在視覺上將擁有絕對的享受，而以上這些特色都將是您成爲『神劍傳說』爵爺的大好機會！

故事發生在克魯庫莎這個和平美麗的世界，原本富裕安康的社會，突然被一股不知名的黑暗勢力所侵襲，使得整個世界瞬息之間將要毀滅，而在這個危急存亡之刻，克魯庫莎必須要尋找一位充滿正義感而且擁有強大力量的英雄，來阻止黑暗勢力的侵略，但是要完成這個神聖任務的英雄人物，必須有能力完成嚴苛的考驗，並且達到所託負的任務，證明自己的實力，才可以開始與黑暗勢力斡旋，但英雄的誕生並非這麼容易的，這也是考驗玩家們耐力的地方了！

首先必須經過一連串嚴苛的訓練與磨練，在達到這些要求之後，還必須尋找到五顆神秘寶珠的藏身之所，並且設法取得它們，接著要打敗五位負責測試能力的主考官。當您接受完這些訓練並且通過所有測試之後，您將擔負拯救克魯庫莎的重責大任，在您的所有能力都被肯定之後，就可以得到一把神劍，這把神劍擁有不可預測的龐大力量，它是一股保護克魯庫莎的神秘力量所形成的，每當克魯庫莎遭到外力侵擾的時候，神劍就會出現並且尋找解救世界的英雄！來與邪惡的勢力對抗，讓克魯庫莎回復其安詳平和的原貌。看完了上述的簡介，各位玩家們是否湧起滿腔熱血，想要肩負起拯救克魯庫莎的重大使命呢？那就要靠玩家們的功力來創造英雄的實力了！







遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
益智冒險	磁片版	12月份	機種 386以上 記憶體 4MB
設計公司	發行公司	預定售價	顯示 V 音效 S
歡樂盒	歡樂盒	未定	操作 K

『賊仔拍檔』是一套集合益智、冒險、動作等三種性質的遊戲，而且本遊戲完全鍵盤操作，一個鍵一個動做，簡單易懂好上手。遊戲的起源於兩位主角－呆呆與瓜瓜，相遇在牢房中，久而久之變成了好朋友，並成立一個名為「鳥賊幫」的組織，打算出獄後偷遍全國，當他們沉醉在自己的美夢中，竟沒發現隔壁牢房的X先生已知道他們的計劃，並打算好好利用鳥賊幫一番。

腦力激盪開始囉！



不久，呆呆與瓜瓜出獄後，第一個目標是一位醫生家中的保險箱，可是當他倆好不容易排除萬難打開保險箱時，竟然沒有任何值錢的物品，只有一張寫著「X」的牛皮紙。而警察也已趕到現場，倆人只好匆匆逃走，從此以後倆人便和X先生展開一場追逐戰。到底呆呆與瓜瓜是否有辦法抓到X先生來為自己洗刷冤情呢？這就要靠睿智的玩家運用您的頭腦了！但要注意的是，玩者不但要和X先生鬥智，還要躲開警察的追擊，聰明的您別把它想的這麼簡單，在遊戲進行的過程中，還要不斷收集物品，並且善加利用，當您得到了A（石頭）還得尋找B（繩子），這裡面的變數可大了！有時要想辦法拿到A，再到別處取B，然後A、B組合得到C，別以為有了C就可過關，還得在特定的場所使用，才有它的效果喔！看似簡單其實還暗藏了許多玄機呢！

其實從A的開始尋找就要動點腦筋了，有時還得倆人連哄帶騙的才能拿到；而B的下落在那還得四處打聽；遊戲中不只有A和B，還有C（鑰匙）、D（剪子）、E（骨頭）…等等的物品需要收集。而且到底是要A和B組合還是B和D組合又是一個考驗，組合完成了東西要在那裡使用又是一個難題。看吧！難了吧？其實前文上的A、B、C都是有關連的，只要您夠細心的話，善加運用邏輯思考，這些問題都可以克服的。









呆呆與瓜瓜倆人所擅長的各不相同，玩家要靈活運用他們的所長，在此先簡單介紹兩位主角，呆呆：身材苗條，身手矯健，善於「扒」，例如爬牆、扒手，還有一些較靈巧的動作，如跳躍等等，由呆呆來進行較方便。所以在關卡開頭時的功夫，最好先由呆呆來解決，以呆呆的敏捷來作先鋒是最好的人選了。瓜瓜：身材魁武，智商過人，善於較粗重的工作，如搬重物、挖地道，以及要運用智慧等複雜的動作，如開鎖。每關到了最後就需要他來解開謎題。玩家要妥善的讓呆呆與瓜瓜配合，才可達成任務。









截自9月15至10月15日止

天才寶寶大進擊



雖然只是單純的你問我答的遊戲，不過在製作小組的努力之下，玩起來一點也不枯燥。遊戲的人物造型、動作都顯得相當的有趣，而且題目的數量也相當多，所以想要一下子打到冠軍，沒有兩把刷子還不行呢！



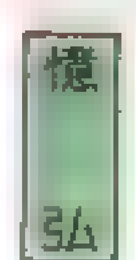
- 記憶體 2MB
- 音效 A/S/M/G
- 顯示 V
- 類型 益智
- 發行 磁片版
- 售價 490 元

Mech Warrior 2

鐵甲爭霸戰2



這遊戲最突出的地方要算是它的畫面了，不但每一個機器人都有其獨特的造型和武器，實際開機器人出來廝殺時，每一種武器也都有著不同的破壞效果，令人大呼過癮。熱衷機器人戰鬥的狂熱玩家，當您開始玩這遊戲時，可得注意時間哦！



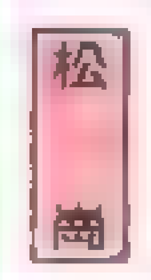
- 記憶體 8MB
- 音效 A/S
- 顯示 SV
- 類型 模擬
- 發行 光碟版
- 售價 1250 元

Farland Story

古大[illegible]



當魔王再度降世時，便是勇者出現的時刻了。在這遊戲中，玩家扮演的就是這名勇者，隨著劇情的開展，而進行連串的冒險。遊戲的操作方式相當的簡單，人物的設定上也相當的用心，每個人都有其獨特的一面，值得玩家們細細品味。



- 記憶體：2MB
- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：策略
- 發行：光碟版
- 售價：740 元

The Dowager's Endless Desire



快樂賓館

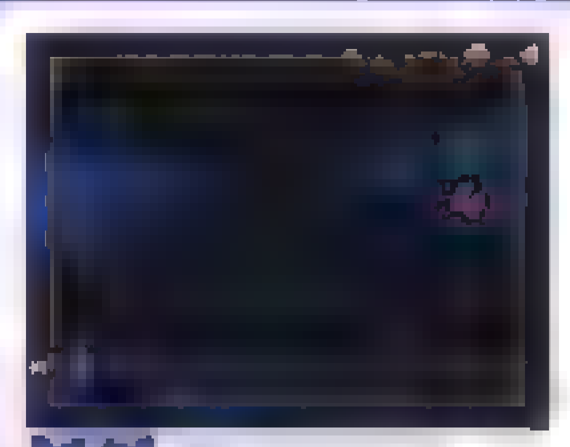
這是一個限制級的遊戲，遊戲採用了大量的真人動畫演出，主要是調查一樁神秘的謀殺案。題材雖是帶有一點顏色，但不失風趣，劇情懸疑，頗具特色。

幸福鴨

- 記憶體 8MB
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 [illegible]
- 發行 光碟版
- 售價 780 元

Magic Carpet 2

魔法飛毯2



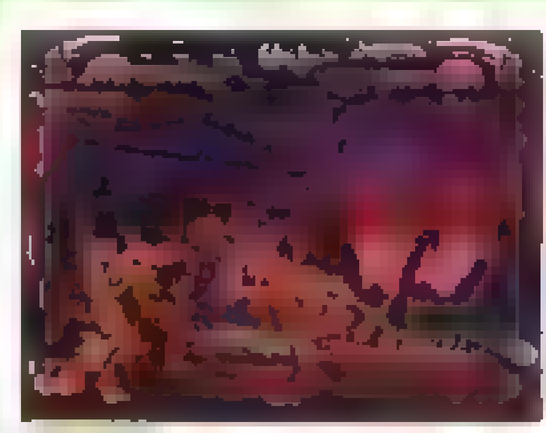
身經百戰的玩家，終於又有機會大展身手了。魔法飛毯自從推出後，引起市場相當大的轟動，設計公司打鐵趁熱的馬上推出了第二代。遊戲保存了前代的優點，並增加了新的玩法，而且速度上也稍有提升，喜愛一代的玩家別輕易錯過哦！



- 記憶體 8MB
- 音效 A/S/M/G
- 顯示 V
- 類型 模擬
- 發行 光碟版
- 售價：1200 元

Primal Rage

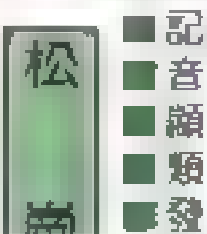
恐龍快打



看過侏羅紀公園的人都覺得影片裡的恐龍聲勢驚人吧！現在這些恐龍活生生的在這裡打鬥著，再加上氣勢磅礡的重低音，雖是在電腦上玩格鬥遊戲也讓人感到血脈噴

遊戲配備代號：A AD-Lib S Sound Blaster/Pro G General MIDI

張，欲罷不能了。



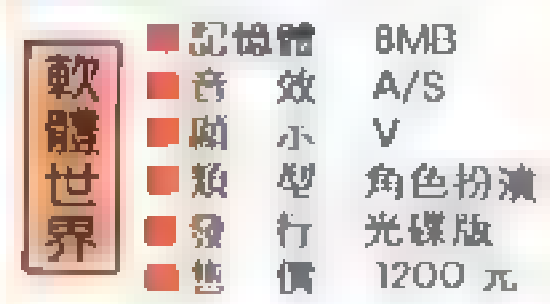
- 記憶體　4MB
- 音　效　A/S
- 顯　示　V
- 類　型　格鬥
- 發　行　光碟版
- 售　價　940 元

Crusader No Remorse

十字軍……



十字軍這遊戲乍看之下是個以殺戮為主的遊戲，而不須動什麼腦筋。但只要您下手去玩玩，您就會知道並沒那麼簡單。遊戲裡的物品並不是只擺著好看而已，全部都可以加以利用。而且畫面漂亮，音效逼真，玩起來令你冷汗直流，想過關除了得有出色的手腦並用的能力外，還須有過人的勇氣呢！



- 記憶體　8MB
- 音　效　A/S
- 顯　示　V
- 類　型　角色扮演
- 發　行　光碟版
- 售　價　1200 元

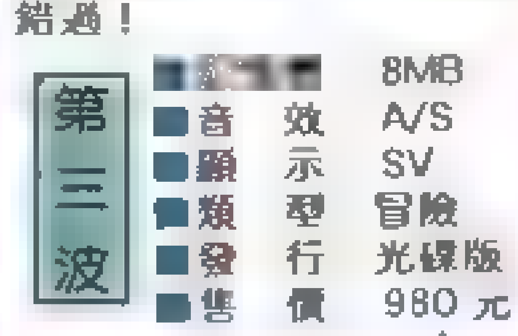
Star Trek The Next Generation " A Final Unity "

銀河飛龍……



銀河飛龍這讓全球科幻迷一致好評的科幻影集現在終於移植到電腦遊戲上來了，遊戲特別邀請原影集的配音人員來擔任配音工作，再加上精緻的故事情節，簡便且人性化的操作方式，玩起來跟看電影簡直差不多。喜

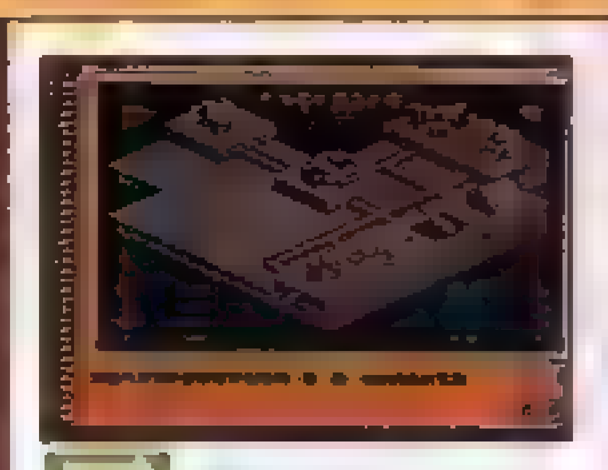
愛科幻遊戲的人不宜輕易錯過！



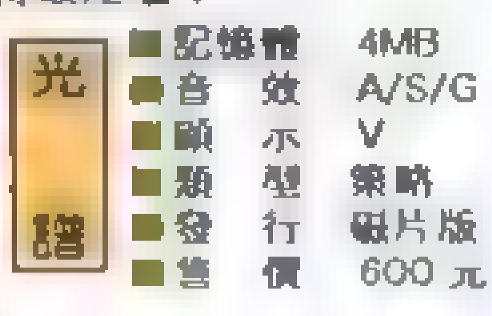
- [redacted]　8MB
- 音　效　A/S
- 顯　示　SV
- 類　型　冒險
- 發　行　光碟版
- 售　價　980 元

The Superme Corporation

世紀末商業革命……

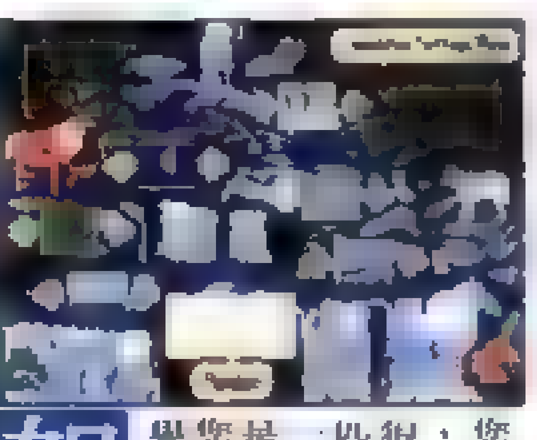


商場如戰場，一不小心，便有傾家蕩產的可能。現在您將扮演一個由中小企業集資所組成的商業同盟領袖，在激烈的商業競爭中，找尋自救之道。遊戲採用高解析的畫面，看來相當賞心悅目。各種投資的設定，也都相當用心，如果胡亂建設的話，相信不用多久，便得破產囉！



- 記憶體　4MB
- 音　效　A/S/G
- 顯　示　V
- 類　型　策略
- 發　行　磁片版
- 售　價　600 元

狼之一族……



如果您是一匹狼，您要如何在廣大的草原上生存下去呢？狼之一族可讓您明瞭狼的生活及習性。打從覓食、擇偶、生育、逃跑及取得狼王之位，在在都讓玩家親身參與。想要瞭解野狼生活的人，就從這遊戲開始吧！



- 記憶體　4MB
- 音　效　A/S/M/G
- 顯　示　V

中

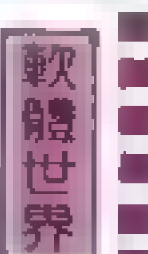
- 類　型　策略
- 發　行　光碟版
- 售　價　600 元

Ravenloft

魔域傳奇─神聖之符中文版……



詭異的遊戲氣氛，朦朧霧氣和夜色茫茫的畫面將遊戲營造的十分有美感。遊戲是以 3D 立體視角來進行，但即使是位於曲折的迷宮中，您也別擔心會迷路，因為遊戲中即附有自動繪圖功能，可說相當體貼玩家。



- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：光碟版
- 售　價：660 元

Virtual Pool

超擬真撞球……

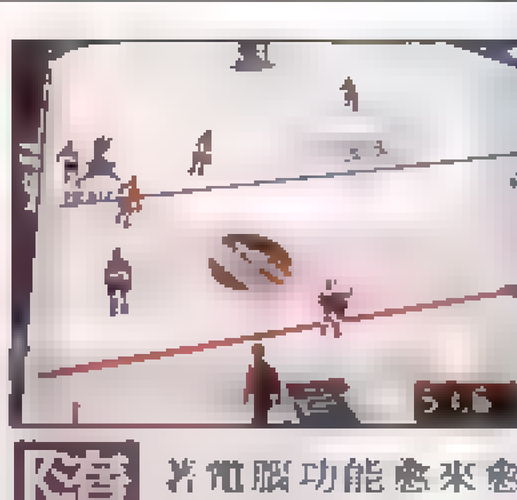
喜愛撞球的玩家們，是否常埋怨電腦遊戲中沒有出色的撞球遊戲？現在您可以完全得到滿足了。超擬真撞球這遊戲不但可模擬真實的各種狀況，甚至可讓球技不好的您利用它來做出高難度的技巧，讓人非常的滿足。現在唯一的問題是，您會不會在玩過後，便不想再去玩真的撞球了呢？



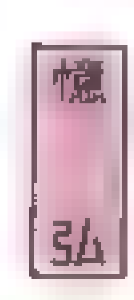
- 記憶體　4MB
- 音　效　A/S
- 顯　示　V
- 類　型　[redacted]
- 發　行　光碟版
- 售　價　840 元

NHL96

曲棍球 96 年版



隨著電腦功能愈來愈強大所賜，曲棍球 96 年版可說是目前爲止在 PC 上面出現過的少數幾個極佳運動遊戲。圖形效果非常逼真，音效轉播眞實感十足，並支援數據機連線功能，還可自由調整遊戲難度，喜愛曲棍球的玩家不可錯過的大作。

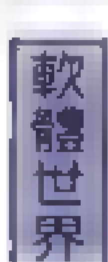


- 記憶體 8MB
- 音效 A/S/M/G
- 顯示：V
- 類型 運動
- 發行：光碟版
- 售價：1200 元

Thunderscape 雷神英雄傳



拜光碟大容量之賜，雷神英雄傳完全以 360 度的 3D 畫面來表現，畫面的表現與動作遊戲「毀滅戰士」相較甚至更勝一籌。遊戲裡的戰鬥採回合制，也有自動繪圖，甚至還加上了冒險日誌供玩家查閱，實在相當的體貼玩家。



- 記憶體 8MB
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 角色扮演
- 發行 光碟版
- 售價 980 元

王子傳奇

此遊戲的一項特色，是在於劇情架構、戰略模式上精細豐富。描寫一個調皮愛玩的王子，遭到莫名的詛咒離開了舒適安逸的王宮，來到一個偏遠的孤島上……。他該如何突破困難，鍛鍊自我成長，並且找出眞相？他能變成強者，帶領賽西利亞王國嗎？那就看玩家您如何扮演了！



漢堂

- 記憶體 4MB
- 音效 A/S/M/G
- 顯示 V
- 類型 角色扮演
- 發行 磁片版
- 售價 600 元

Terminal Velocity 極速風暴



在遙遠的未來，人類逐漸揭開星際之迷，探訪奧妙宇宙。在旅程中，人類發現自己正遭受到外星球的攻擊，危機重重…而您的任務就是駕駛攻擊機，突破敵人防守，拯救地球。介面操作流暢，有個種武器、火力及防禦攻勢。此遊戲更可上網路，選擇對打方式：一起爲正義並肩作戰或選擇互相捉對廝殺方式。



- 記憶體 4MB
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 動作
- 發行 磁片版
- 售價 720 元

Command & Conquer 終極動員令

這是個由製作「沙丘魔堡 2」的小組所研發的新一代遊戲產品，所以與沙丘魔堡可說有著極爲類似的引擎與界面。玩家仍是要重複採礦、生產、打敗敵人的步驟，操作界面簡單，任務御變化頗多，畫面更不是蓋的，可說是劃時代的作品。

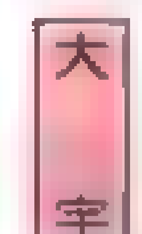


第三波

- 記憶體 4MB
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 策略
- 發行 光碟版
- 售價 900 元

倉庫番 史上完全版

倉庫番的遊戲一向讓喜好益智遊戲的玩家欲罷不能！而這個遊戲共收錄了 306 關，讓玩家們可以一次玩個夠！而且本遊戲設計了多種人物造形，可供玩家選擇，配合不同的人物，搬移的物品也不同，讓玩家可以不再只搬木箱了！



- 記憶體：4MB
- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：益智
- 發行：磁片版
- 售價 540 元

魔境大冒險



將俄羅斯方塊以嶄新的手法，搬上電腦螢幕，相當具有創意，可依自己的喜好來選擇參與

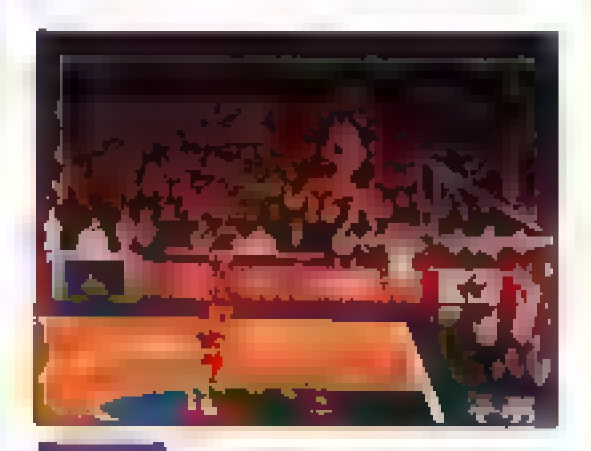
【遊戲配備代號】A：AD-Lib S：Sound Blaster/Pro G：General MIDI

冒險或挑戰百關，也可以進行雙人的對決；遊戲進行時需善加運用智慧，如何能適當的清除障礙，亦須要解決堆積的方塊，可讓玩家大顯身手一番！

傑克豆

■記憶體　2MB
■音　效　A/S
■顯　示　V
■類　型　[illegible]
■發　行　磁片版
■售　價　360 元

超級灌籃大賽



共有四種遊戲模式，可供玩家閒暇之於，與運動同好一起在電腦上廝殺；本遊戲也不讓「狠狠灌籃」專美於前，設計了九種華麗的灌籃姿勢，可一圓您夢想中的灌籃夢；而如何做一個好教練，擅用每個球員的特性，在比賽時調度佈局更是玩家的另一項考驗。

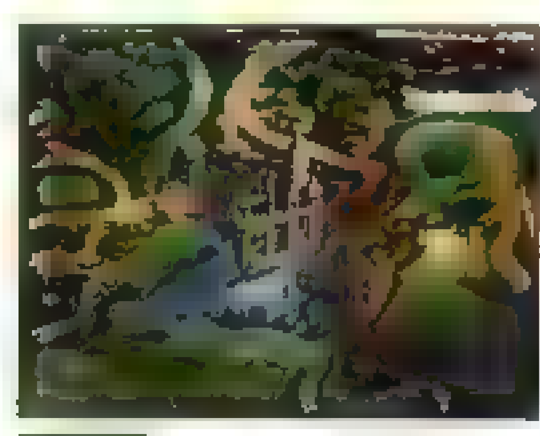
軟體世界



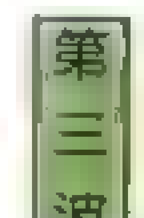
■記憶體　4MB
■音　效　A/S
■顯　示　SV
■類　型　運動
■發　行　磁片版
■售　價　600 元

HODJ N'PODJ

阿比阿弟大冒險



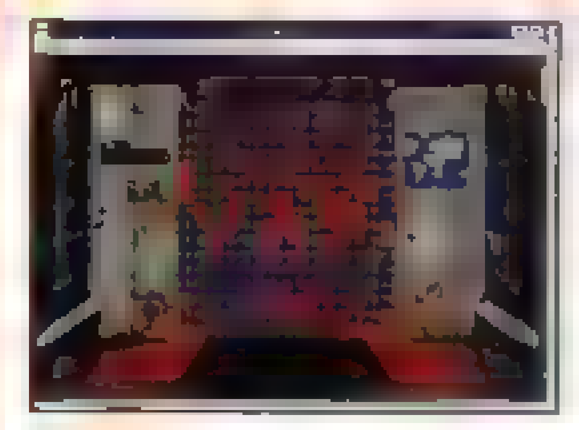
不同於以往的冒險遊戲，走出了屬於自己的風格，提供二種不同的進行方式及十九種遊戲，給口味獨特的您；精心繪製的地圖及變化多端的場景，還有各式各樣的謎題與挑戰，都是遊戲用心良苦之處，語音的題示和特別製作的提示集，在本遊戲佔了頗重要的部份。



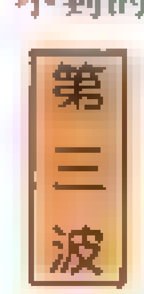
第三波

■記憶體：4MB
■音　效：A/S/G
■顯　示：V
■類　型：冒險策略
■發　行：光碟版
■售　價：670 元

BreakThru



俄羅斯方塊所襲捲的風暴，相信各位玩家一定記憶猶新吧！這套由俄羅斯方塊原作者所推薦的遊戲，配合漂亮的圖片、動聽的音樂，及不斷出現的阻擾者，想必讓玩家又重溫舊夢，遊戲可以選擇不同的困難度，還有一種時間限制，給您意想不到的挑戰。

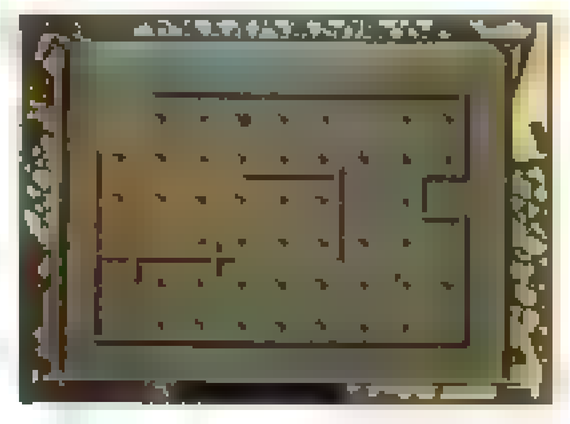


第三波

■記憶體　4MB
■音　效　A/S
■顯　示　SV
■類　型　模擬
■發　行　磁片版
■售　價　490 元

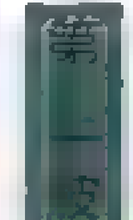
ClockWerx

時鐘大型



這是一個非常獨特的益智謎解遊戲，讓玩家可以腦力激盪一番，您必須不斷的穿梭在敵人的指針、炸彈、移動的門、四面八方湧入的長釘和袖痕之間，善用您的智慧及高超的技巧克服這些挑戰，串場的動畫表現與容易上手的操作等，都是這個遊戲所呈獻給玩家的。

■記憶體：4MB
■音　效：A/S



第三波

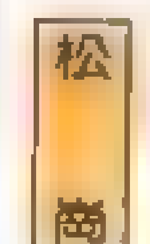
■顯　示　SV
■類　型　模擬
■發　行　磁片版
■售　價　490 元

The Need For Speed

致命快感



喜歡追求速度的快感嗎？現在只要您電腦夠快，享受風馳電掣的感覺將不在是夢想。遊戲共提供了八種性能各異的名車，這些車子都是採用真實的汽車來拍攝，感覺相當真實。遊戲還提供了一種不同的視角，只要您的電腦符合它的標準，玩起來就像玩 3DO 一樣哦！



松崗

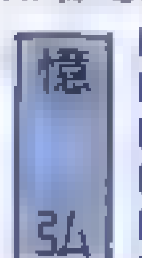
■記憶體．8MB
■音　效：A/S
■顯　示：SV
■類　型：運動
■發　行：光碟版
■售　價：1200 元

Fade To Black

神出鬼沒



還記得「大反擊」這款遊戲嗎？神出鬼沒正是這遊戲的續集。遊戲是以所謂的「多邊 3D 貼圖」處理，十分精緻漂亮。此外，其動作仍保持與前作一樣順暢滑順，且在遊戲中還會自動切換不同的遊戲視角，玩起來有如看電影一樣精采刺激。



憶弘

■記憶體　4MB
■音　效　A/S
■顯　示　V
■類　型　動作
■發　行　光碟版
■售　價　1200 元







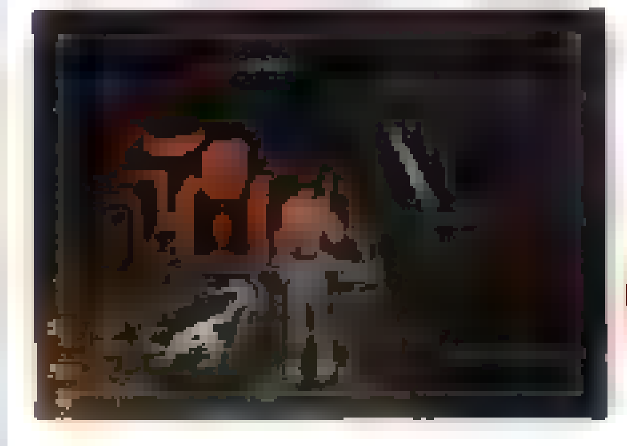
法國的 Delphin 公司在製作動作與冒險類型的遊戲上相當地著名。它所推出的「另一個世界」（ Another World ）是第一個運用向量繪圖技術製作的動作遊戲，當時曾獲得不少玩家的注意；隨後推出的「大反擊」（ Flashback ）更以每秒 24 張的動畫速度來表現角色順暢流利的動作，再加上科幻的背景與解謎成分，使得這遊戲大受歡迎。現在， Delphin 公司將大反擊由 2D 轉到 3D 舞臺，製作出它的續集「神出鬼沒」（ Fade to Black ），使得喜歡動作與解謎的玩家又有另一個選擇。

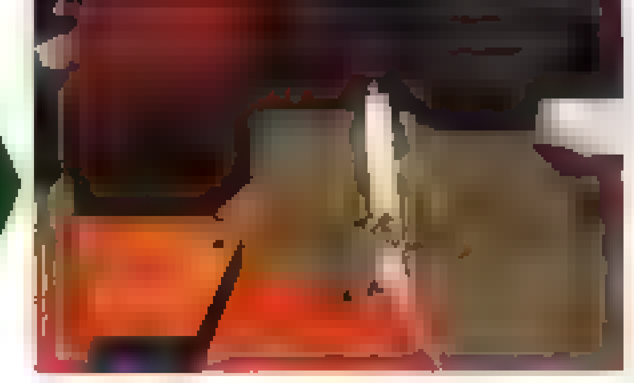
延續前作的故事背景

「神出鬼沒」的故事延續自「大反擊」的結局。話說科學家康納在引爆外星人母巢的核子爐之後，很幸運地找到一艘逃生小艇而逃過一劫。小艇失去動力時，他將自己裝在冷凍休眠艙之中陷入深沈的睡眠。經過了十五年的漂流，康納的小艇終於再度被發現，可是發現他的，卻是當年的死敵—變形人。他們已經佔領了整個太陽系。康納的命運很快就決定了—永久地囚禁在月球上的人類收容所之中。不過，正當變形人恐嚇他的階下囚時，突然被一把槍將他的頭轟個稀爛，而這把槍的主人就是反抗軍首領。他對康納所能提供的唯一援助，係是前天晚上就藏在牢房的手槍與通訊器……

因應不同配備的模式

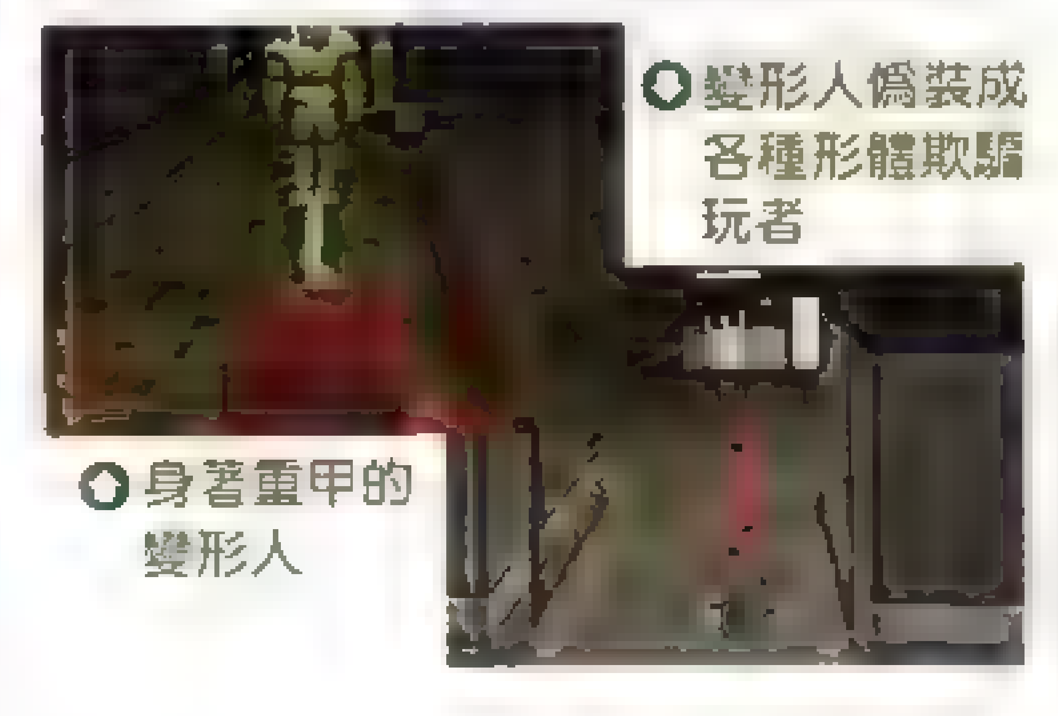
由於 3D 向量貼圖的計算相當複雜，本遊戲的配備要求也就相對的提高，最低需求是 486/66 以上機種，記憶體至少需 8MB 。為了因應擁有不同等級機器的玩家，「神出鬼沒」提供了三種不同的畫面模式，320 × 200 、320 × 240 兩種畫面模式是提供給 486 機型；如果你擁有 Pentium 以上機種，可以選擇 640x480 SVGA 模式進行遊戲，享受更為精緻的畫質。玩者還可以藉著調整遊戲視窗大小、切換真實程度等方式，來改變遊戲進行的速度。至於操作部分，「神出鬼沒」主要是以鍵盤為主要操作工具，玩者也可以選擇滑鼠或是搖桿來進行遊戲，但是操作的靈活度就沒鍵盤那麼好了。滑鼠部分還提供以選擇圖形指令（ ICON ）來操作主角的方式，這在動作遊戲是第一次採用，雖然創意不錯，但是操作起來效果非常差，還是用鍵盤比較順手些。


高壓電地板，踩上就成為焦炭


使用滑鼠的操作畫面

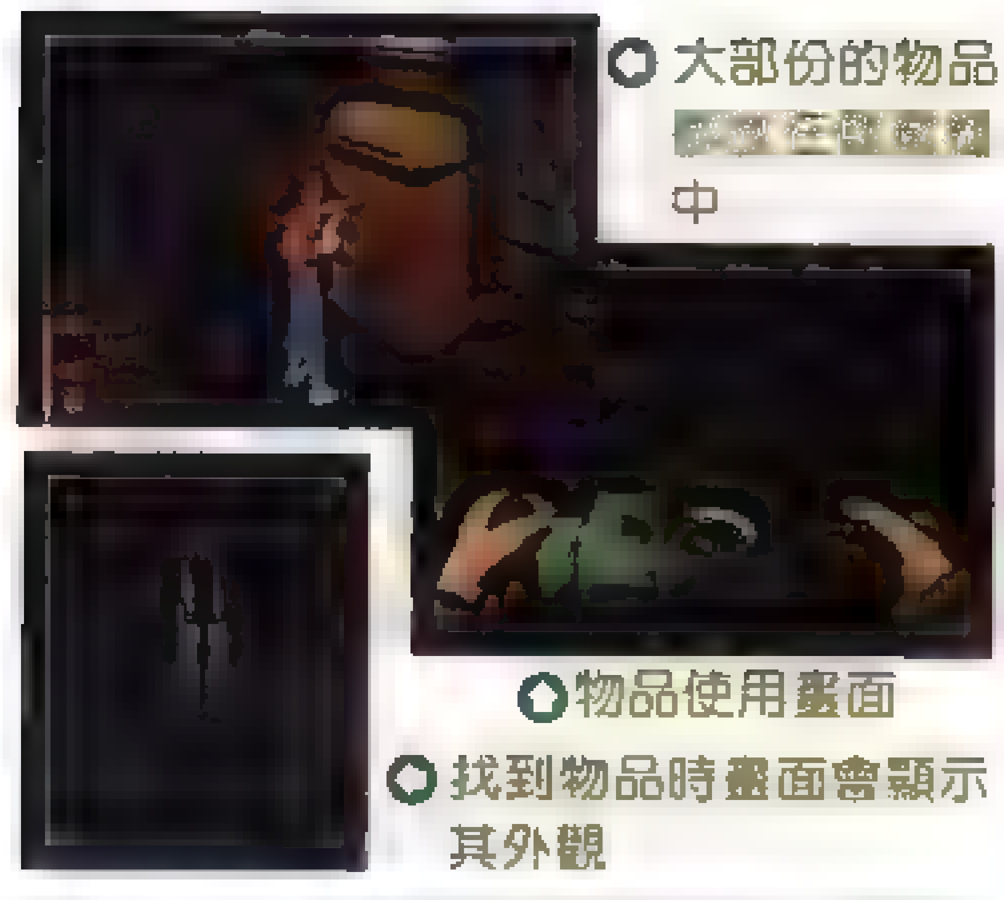
全3D顯示的遊戲架構

進入遊戲之後，乍看起來跟 Infogrames 的鬼屋魔影相去不遠。主角與景物都是由 3D 向量貼圖方式所繪製的，隨著主角的移動，畫面觀點會自動切換到最具戲劇性的角度，帶給玩者有如看電影般的感受。除此之外，這遊戲還可以讓玩者自行切換觀點，他可以按個鍵讓主角轉頭向左右觀看，畫


變形人偽裝成各種形體欺騙玩者

身著重甲的變形人

作者：Lord Jean



大部份的物品

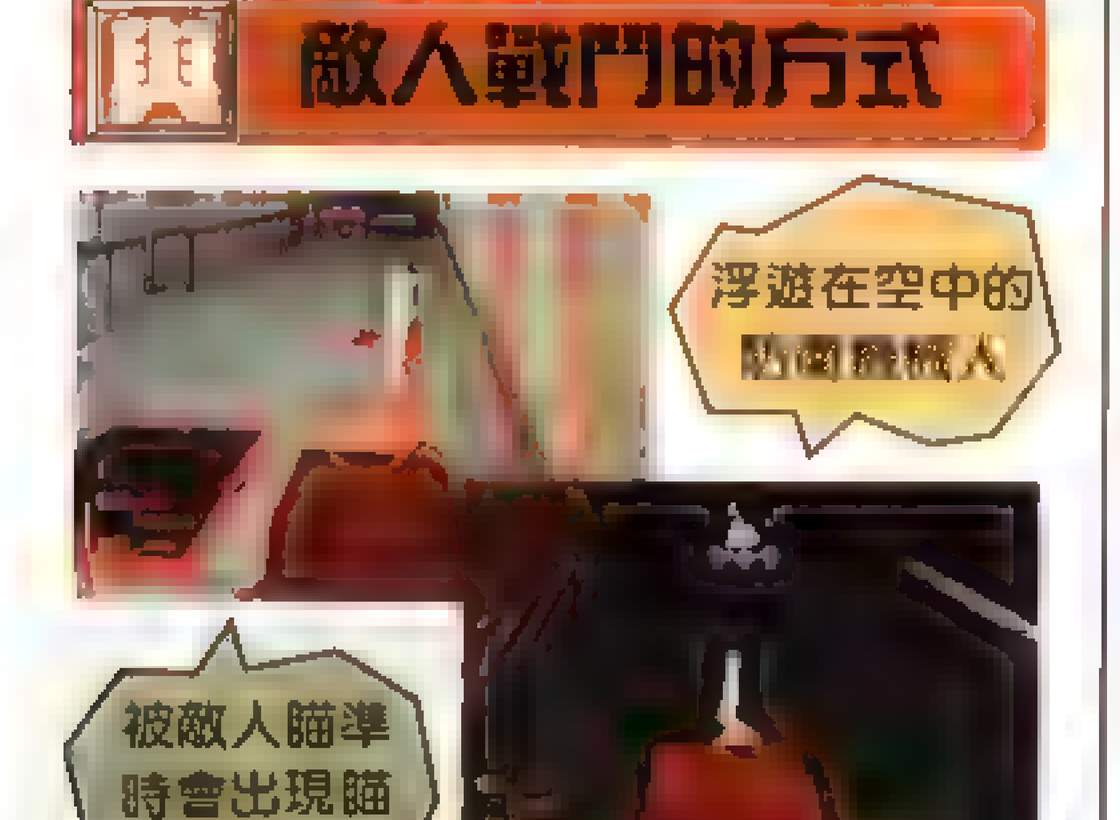
中

物品使用畫面

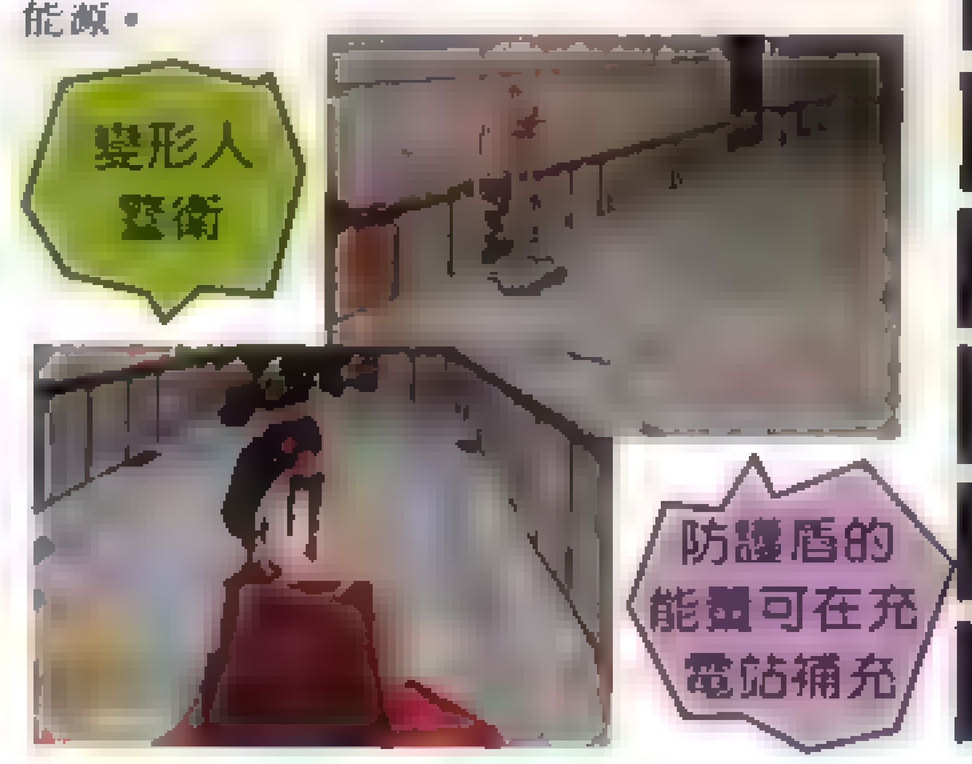
找到物品時畫面會顯示其外觀

面將會以主角的觀點來觀察周遭的環境，就像飛行模擬遊戲的機外觀點一般，更增添了幾分臨場感。玩者還可以控制主角的各種動作，包括行走、轉身、奔跑、跳躍、蹲下或是拔槍攻擊等。主角的動作可說十分地順暢自然，和真人的動作相去不遠。其實製作小組在處理人物的動作時，是運用四部紅外線攝影機，以各個不同的角度拍攝真人的動作，再加以數位化輸入 3D 電腦工作站繪製而成，無怪乎動作是如此的細膩。

與敵人戰鬥的方式

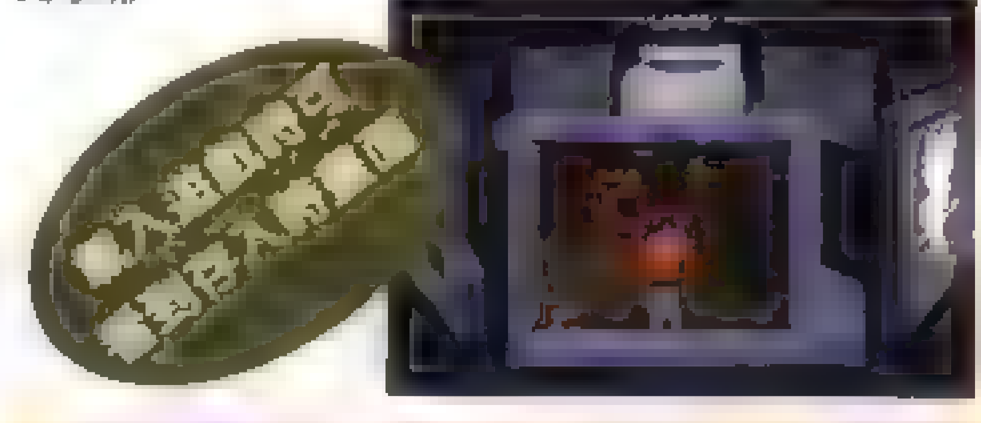


當主角遭遇巡邏的守衛或是保全機器人時，手槍或是跳躍雷就成了保命用的工具。當主角被敵人瞄準之時，畫面中央會出現一道黃色環，環上的紅點會顯示敵人的大致方位，此時玩者必須很快的轉向敵人的方位，拔槍進入射擊預備姿勢，再伺機瞄準射擊。這把手槍只能連續出九發子彈，彈膛一空就必須重新裝填，還好普通子彈的彈匣數量是無限的，不必擔心彈盡援絕。此外，除了普通子彈之外，手槍還可以裝填特殊的子彈，如穿甲彈、爆裂彈、追熱彈等，能夠增加對目標的殺傷力或是準確度。除了手槍之外，主角還可以使用跳躍雷攻擊敵人，當它被拋出時，遇到牆壁就會反彈，直到碰到目標才會爆炸，對於隱藏在射擊死角的敵人特別有效。如果主角不幸中彈，身上的防護盾會抵消掉所受的傷害，但是能量指數將會逐漸降低，當防護盾能量耗盡，只要再挨上一發子彈主角就魂歸西天去也。玩者必須利用特定地點才有的充電站，或是隨身的充電器來補充護盾的能源。

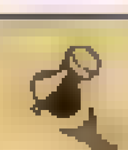


逐步發展的故事劇情

「神出鬼沒」的遊戲舞台，是構建在一座十層的月面基地之中，為了不讓玩者在裡面昏頭轉向，遊戲還提供自動繪地圖功能。這個地方充滿了待解的謎題、致命的陷阱與凶悍的敵人，等待玩者去慢慢品味。遊戲剛開始時，玩者根本就無法確定自己到底要作些什麼，只能依照通訊器收到的電訊行事；隨著謎題不斷地解開與進一步線索的取得，玩者將會逐漸地瞭解到整個事情的來龍去脈，這也是除了動作與謎題外，最令人感興趣的部份。此外，每當你完成交付的任務過關，就可以看一段精心繪製的過場動畫。遊戲還會將已經看過的動畫列入資料庫內，讓玩者以後可以直接選擇來看。過場動畫是全程語音，如果聽不太懂的話，還可以切換成英文字幕。







結論

基本上「神出鬼沒」並不僅是個 3D 動作射擊遊戲而已，除了殺戮與尋寶外，玩者還必須動腦筋解謎，逐步尋找線索勾劃出整體的劇情。對於喜愛遊戲之中解謎與動作要素的玩家，是個不可錯過的好遊戲。

作者：Lord Jean



致命快感

EA公司曾出過一些不錯的賽車遊戲，如風馳電掣（ INDIANAPOLIS 500 ）等等。而這次，他們又推出了一個由 Pioneer Productioons公司設計，讓人眼睛為之一亮的公路賽車遊戲「致命快感（ The Need for Speed ）」，以下就讓筆者趕快來為大家介紹吧！

各家名車競艷

在欣賞過一段精彩的片頭影片之後，你便可進入道遊戲的主選單中，並在這裡選擇自己的座車和電腦對手的座車。讓我們來瞧瞧這裡到底有哪些寶貝可以供你選擇吧：MAZDA RX-7、LAMBORGHINI DIABLO VT、 FERRARI 512TR ・DODGE VIPER RT/10、CHEVROLET CORVETTE ZR 1、 PORSCHE 911 CARRERA（ PORSCHE 911 系可是筆者的最愛喔）、TOYOTA SUPRA TURBO、和 ACURA NSX ・哦！看到沒有，有沒有口水流得滿地呢？全都是一流的跑車耶！

在選好了車子之後的下個畫面，可以讓你查看有關該車的簡介資料、引擎資料、車系歷史、性能簡介等等，不備配有語音解說，還有一段精彩的試車影片。說到這影片，筆者還真百看不厭呢！支支的品質都有如汽車廣告一般！

比賽路段介紹

再接下來，讓我們繼續看看有哪些可行駛的路段。競跑的路段包括了 VERTIGO RIDGE 、 CITY 、 COASTAL 、 ALPINE 、 RUSTY SPRINGS RACEWAY、和 AUTUMN VALLEY SPEEDWAY 六種含蓋了市區、山區、沿岸、沙漠、和山谷等地形的公路，並且有語音為你簡單解說各路段的特色，並可查閱最快速度記錄等等。



這段道路全長 3.0 公里，有不少大的彎道，且沿途多半繞山而行，必須全神貫注地小心駕駛，才能獲得好成績。







TOYOTA SUPRA TURBO 經過三代的沿革，現在有雙渦輪引擎。

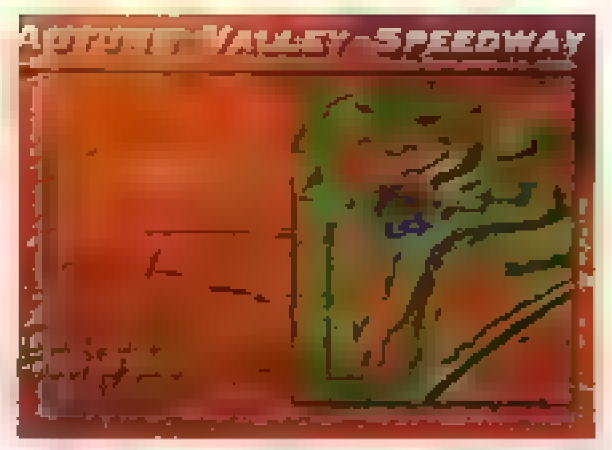


CHEVROLET的CORVETTE ZR-1 是一款標準的美國跑車。



CHRYSLER 才推出三年的 DODGE VIPER RT/10 ，早已是知名車種。

作者：劉稼禹



這段道路全長30公里，需要用一些技巧才能獲得好成績。沿途風光明媚，但有一點特別的是，在起點處設有觀衆席，並且路面的傾斜度很大，如果不小心的話，搞不好會翻車也不一定。

CITY

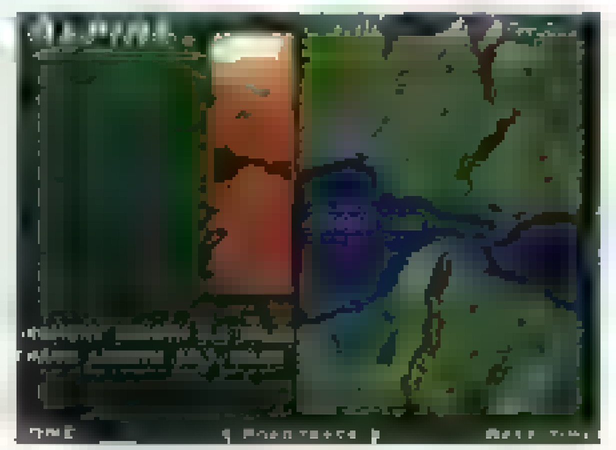


這段道路總長160公里，全程共分爲三段，分別是52公里、47公里、和61公里。它的特色是行經市區叢林，同時沿途也會有不少高速行駛的車輛與你擦身而過，最好對它們小心一點。



這段道路全長僅有15里，全程都在沙漠之中。但是由於沿途溫度較高，很容易就會對你的車子造成影響，不得不慎。

ALPINE

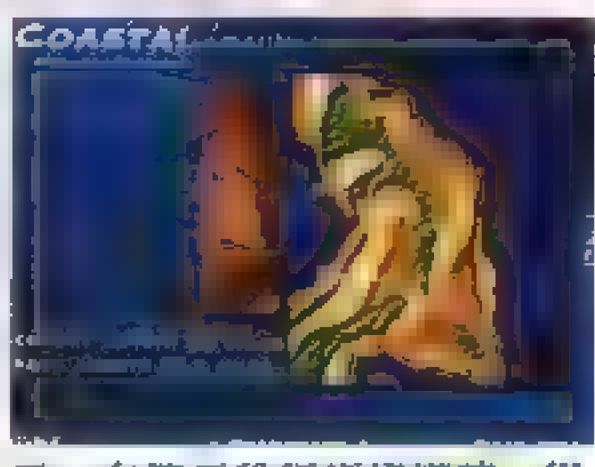


這段道路共分三個部分，第一段長5.7公里，第二段長6.4公里，第三段長60公里，全程共計181公里。途中經過水晶湖、金號角國家公園等等，景色怡人。



這就是設計小組的全體成員合照。

COASTAL



這段道路的特色是一路沿著海岸線行駛。全程152公里，也是分爲三段，各爲52公里、50公里、和50公里。在第三段行經燈塔時，得繞過一個U型急彎。

充分享受駕駛名車的樂趣

在以上部分都看完、選完之後，輸入車手的大名，便可以進入正式的比賽。在此要特別一提的是，當賽車資料被載入時，螢幕上會秀出一幅幅跑車各種不同角度的照片供你欣賞，眞想把它全抓下來，做成 WINDOWS 裡的桌布……

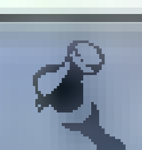
在遊戲裡，你還可以選擇數種不同的比賽方式，例如一對一單挑、計時賽、錦標賽等等，另外也提供了數據機連線競賽的功能。酷吧！本程式的引擎部分寫得相當不錯，如果你的電腦夠快的話，將可在 SVGA 的全螢幕下，享受流暢無比的奔馳經驗。如果是486的話，恐怕就得切換至320 × 200及較小的螢幕下，才能維持同樣的流暢度了。

SVGA的公路沿線風光，不論是隧道、建築、山壁、道路標示等等，都十分逼眞，在有些路段上中途停下來時，還可聽到風聲和流水聲。當剎車或輪胎打滑時，在地面上還會拖出一條長長的痕跡，或塵土飛揚等等，效果做得相當不錯。當然，本遊戲也提供了重播的功能，並且讓玩者可切換不同的視角等等。







結論

總之，對於愛車族來說，這個遊戲眞是相當的華麗而出色。它有很高的模擬度，但是又不像一級方程式賽車那樣令人神經緊張，又有兩旁的美景可以欣賞，充份享受駕駛一流跑車狂飆的美感與樂趣。即使你不想開得太快，慢慢地駕駛純粹欣賞沿路的風景也是不錯。對於愛車的你，實在不該錯過這個遊戲！

十三支局 BUREAU 13



玩膩了一般的冒險遊戲嗎？總是在無法想像的地方找到必要的道具？常常嫌進度檔不夠用？只能扮演一板一眼的老好人？歡迎來到 GAMETEK 的世界，「13 支局」要給你全新的感受。

秘密組織的內幕

所謂的 BUREAU 13 乃是政府組織中最機密的特別機構，專門處理超理性事件，凡是不符合一般常理邏輯的異常事件，全部交由 BUREAU 13 處理，同時，為了避免這些超理性事件的真相，為社會帶來衝擊與過人的負面影響，調查過程以保密為最高指導原則，調查結果自動封包進入一級機密狀態，任何人不得調閱，所有能證明該組織曾存在或特別調查行進行之相關證據一律湮滅。BUREAU 13組織超越任何中央或地方安全機構，完全不受民意機關管轄，隸屬 BUREAU 13 的調查員，一律不存在記錄上，沒有過去，沒有現在，沒有未來……

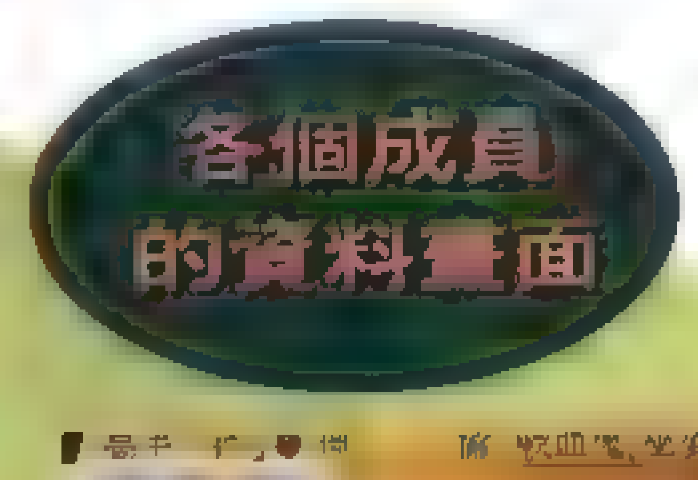


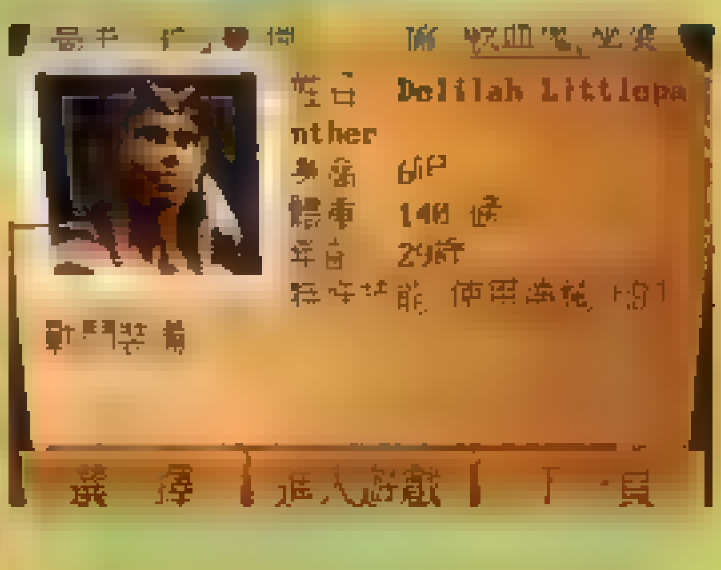
此次行動的目標

新事件發生於地方小鎮STRAT-USBURG，該鎮鎮長遭人謀刺，兇手雖未作逃，調查後徵證實為 BURE-AU 13調查員將部，因為精神狀態不穩定與偏執傾向等心理因素，被撤銷調查員資格。雖然謀殺未遂罪就一般而言，並不屬於 BURAEU 13 的工作範圍，但考慮到兇手曾任該機構的調查員，相當可能在被捕後使組織曝光，所以 BUREAU 13決策中心決定插手此案，搶在地方情治機構之前，將這名極度危險的「前調查員」逮捕，直接送往本部進行了解，並加以處理。

各個成員的資料畫面





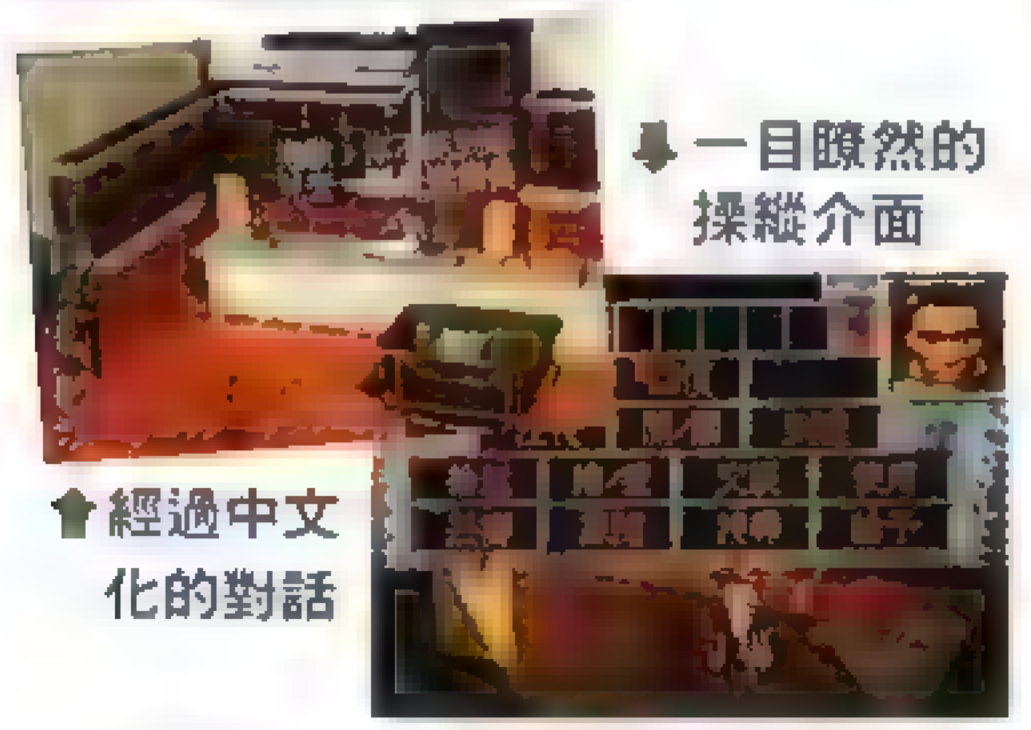


作者：黃振倫

決策下達一本部分派六名調查員：電腦高手、技工、吸血鬼、神父、巫婆、小偷。當然，這些人各有不簡單的地方與特殊能力。現在你所能做的，就是選出兩名調查員，執行 BUREAU 13 的最新指令：在絕對機密的唯一要求下，由兩名調查員獨力進行謀殺事件的調查工作，並將兇手帶回本部，以利事件處理。

多路線進行的冒險遊戲

在 HELL 之後，TAKE2 又有新玩意引起冒險迷的注意了，這款標榜多重進行方式的冒險遊戲，顯然有一個相當不錯的背景。



⬇一目瞭然的操縱介面

⬆經過中文化的對話

玩家進行遊戲之前，要先選擇至少一名或兩名的隊員。遊戲中的六名預設隊員各有特殊技能，電腦高手擅長解密這就不用說了；巫婆的角色可以使出法術；技工能駕駛一架裝甲機器人，玩家可以用它搗爛遊戲中不少東西；吸血鬼則可以使自己變成一陣煙霧，讓人看不到；小偷當然是具有開鎖的能力；而牧師能幹啥？這就等你自己來試試了。

在遊戲進行的過程中，完全是以滑鼠操控的，玩家只需將滑鼠移至物件或角色上，按下右鍵，游標就會在數種可以進行的動作上切換，玩者將游標切換至想要進行的動作後按下左鍵，動作就會進行，可說是相當方便。若是玩家想進行一些並未自動切換的動作，只需將游標移至螢幕上方，按下右鍵，及出現功能面板，在這個面板上玩家可以切換調查員（如果你選擇兩名進行遊戲的話），可以自選動作，例如要使用物件，只需從物件選單中選出要使用的物件，再用游標選取「使用」的指令，即可使用該物品。

遊戲的存取上沒有什麼限制，隨時可存可取，再加上玩家有 20 個左右的進度檔可以使用，應該算是相當充足。

以3D模型製作的畫面

遊戲的畫面使用 320 × 200，雖然可能有人會認為不夠精緻，不過實際上做得相當不錯，尤其是片頭的動畫部份，做得相當有氣氛。遊戲過程中，每個角色各會有一些習慣動作，比方說巫婆會修指甲，神父會禱告等等，再加上其他出現於遊戲中的NPC 角色，整個遊戲變得相當靈活。



由紙上遊戲移植的作品

十三支局原本是美國的紙上角色扮演遊戲，搬上電腦螢幕後則以冒險遊戲的形式出現，把時程較長、事件數較多的 RPG，以時程較短的冒險遊戲方式展現，顯然將使遊戲內容豐富而緊湊，而多重進行方式則可以延長遊戲的生命週期。

由 TAKE2 設計、松崗代理的冒險遊戲—「13 支局」，目前正進行中文化的工作，不久的未來即將與各位見面，敬請期待！

作者：黃振倫

提督的決斷Ⅱ



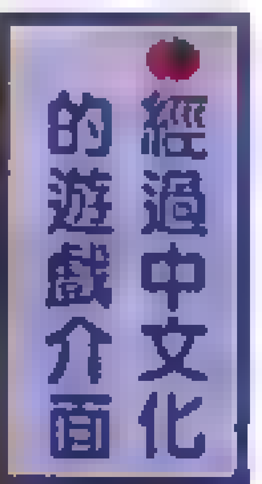
光榮公司一向以歷史作爲遊戲開發的背景，尤其擅長將各種有形無形的比較加以量化，從光榮使發跡的三國志一代起，這項傳統就一直不遺餘力的傳承著。至今光榮公司的每一款遊戲推出時，依然以「超多角色」、「模擬度十足」等等項目吸引著玩家。

第二次大戰重現於螢幕上

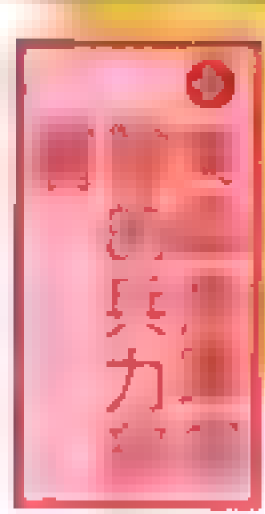
在「提督的決斷Ⅱ」中，以第二次世界大戰爲背景，光榮公司再次發揮其獨特的量化技巧，成功地將太平洋戰爭搬到玩家的電腦螢幕上。雖然這款遊戲在 94 年初時，就已經以 DOS/V 的版本在市面上非法流通，不過參雜著些許漢字的日文，還是擊退了不少興沖沖將其安裝到電腦裡的玩家。在將近兩年後，看到它以中文形式出現，各位可得好好注意到了！

首先，「提督的決斷Ⅱ」雖然以太平洋戰爭爲背景，但是範圍極大，西起印度洋，東至南北美洲，南北各至兩極，幅員之遼闊，可見一斑。遊戲中設定超過 60 個據點或都市，還有石油、礦物等等物資，玩家要根據遊戲要求適當運用兵力，轉戰於各島嶼、海峽、城市、戰略據點間。

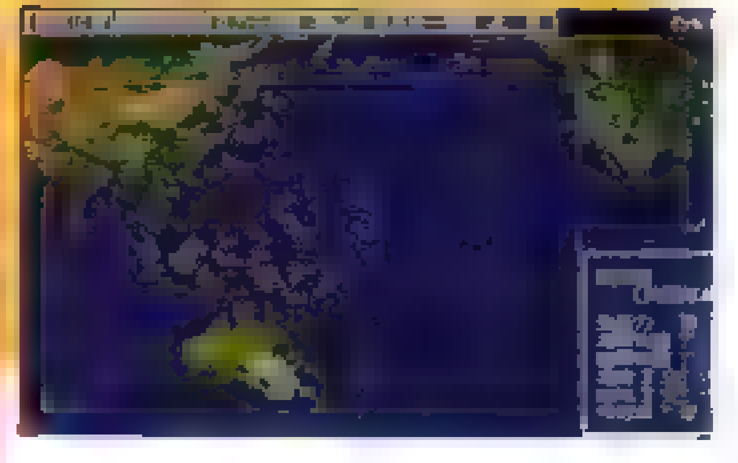




經過中文化的遊戲介面



兵力



忠於史實的遊戲設定

遊戲中共有十個劇本，其中有長劇本三個：開戰前夜（ 1941 11 26 ）、美軍的反擊（ 1942 5 27 ）、敗北之路（ 1944 3 31 ），以及短劇本七個：南方戰役（ 1941 12 9 ）、中途島戰役（ 1942 6 5 ）、瓜達卡那爾戰役（ 1942 8 7 ）、a 號戰役（ 1944 5 3 ）、捷一號戰役（ 1944 10 18 ）、本土防衛戰役（ 1945 2 19 ）、夏威夷戰役（ 1941 12 8 ）。各劇本一開始便有背景說明，並有三種作戰目標可供玩者選擇，玩家選定後便以此爲作戰最高目標。在作戰開始前，還會有高階政府人員爲你解說目前的戰況，雙方的優劣勢，我方的軍備、物資、兵員、兵器等，各項設定都相當的接近史實。



遊戲所提供的十個劇本

我軍目前之軍備報告

戰役之勝利條件選擇

各層指揮官之人事安排

作者：H.J.L

在部隊設定方面，日本分爲海軍與陸軍，爲了強調「提督」的身分，玩家在遊戲中不能調度陸軍系統的部隊。此外，在軍事會議上，陸軍與海軍之間的爭執更是明顯，玩家必須協調陸軍，依靠隸屬海軍的陸戰隊、航空隊、各種艦隻，與美軍進行太平洋的爭奪戰。在聯軍方面，則有英軍、中國、蘇聯、美軍等等，不過玩家所能控制的，也只有美國海軍而已；由於友軍甚多，進行軍事行動也就會有靠山了吧！


三軍部隊的狀況顯示

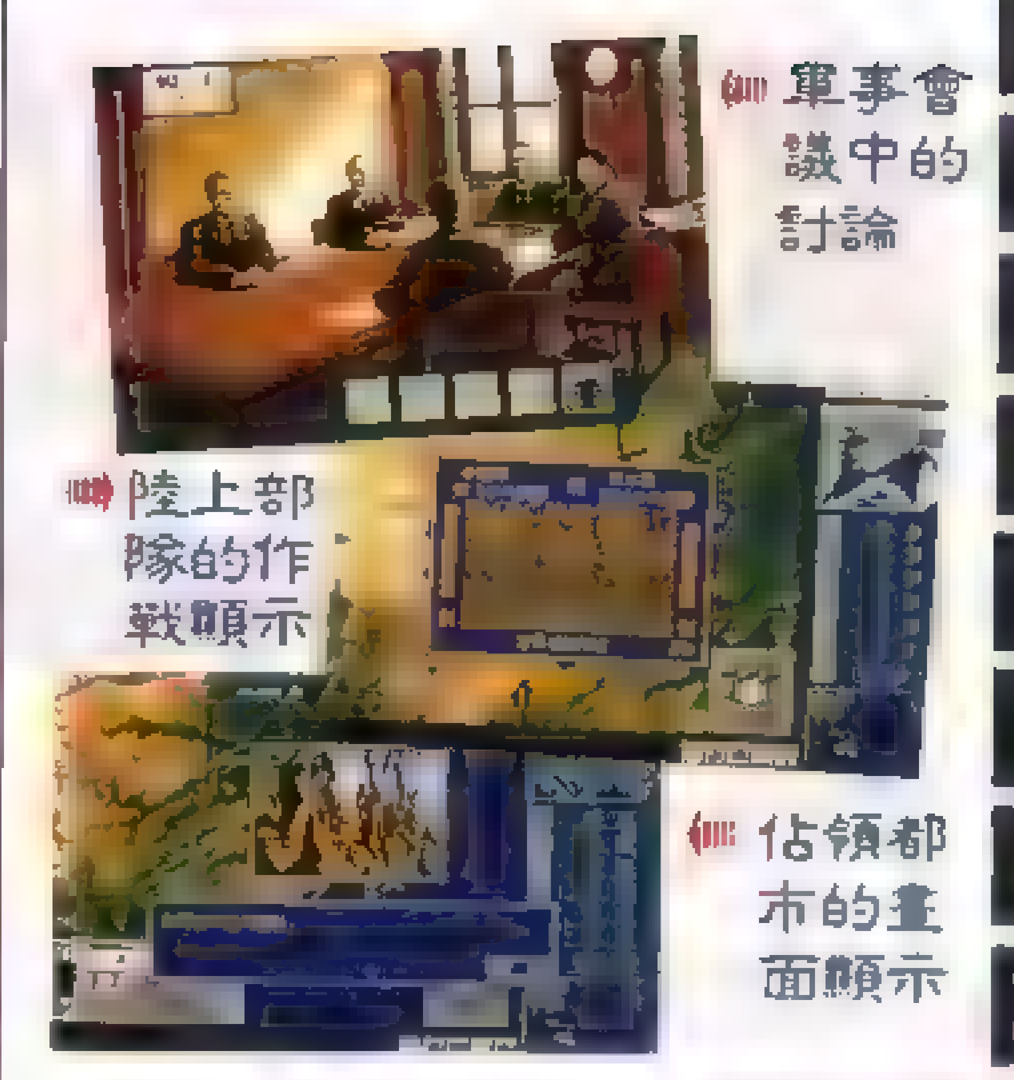
遊戲的進行方式

在整個遊戲的進行方式上，有幾種層面：

最高層的部份，玩家必須在軍事會議上與政府代表進行協商，包括外交、軍事等重要事項。爲了確定自己的方案可以被採納，會議中有各種各樣的溝通方式可供選擇，私下協商、憤怒、傾聽、發言等等，慎選表達方式才能成爲會議中的贏家。

在一般狀態下，遊戲採回合制進行，分爲戰爭命令與移動命令兩種回合，在玩家下過戰爭命令與移動命令各一次後，就表示經過了一天。在一回合命令中，玩家可以對所有的部隊下達各種委任工作，好比說對陸戰隊下達攻佔某地，或堅守某處的命令書，也可以對航空隊下達監視領空、攻擊艦隻、攻擊地面部隊等等委任書；而遊戲主軸的海軍艦隊


海戰時的指令調派


軍事會議中的討論

陸上部隊的作戰顯示

佔領都市的畫面顯示

，則可以下達十種左右的命令，包括有秘密進港、空襲敵基地、沿岸砲擊、掃除海域、攻擊後前往補給等等，相當精緻。

玩家對部隊進行委任後便開始執行。若發生正面衝突，遊戲便會切換至作戰畫面，和「提督的決斷Ⅰ」有相當大的不同；在二代中並不使用所謂的HEX 作戰系統，而是採用一種低角度俯視的視角，玩家好像坐在飛機上從本軍上方監控戰事的進行。接觸戰分成海港戰爭、洋面戰爭、地面戰爭三種地點，海軍可進行砲擊、登陸，空軍進行空襲，陸軍則使用砲擊。

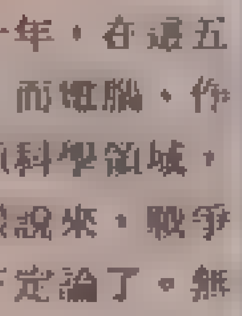
良好的操縱性及音效

除了遊戲之外，對一款遊戲而言更重要的是娛樂性。「提督的決斷Ⅱ」中安置了不少戰鬥静畫敘述戰況，提昇遊戲中的樂趣，使用聲霸卡的玩家還可以同時聽到音樂。遊戲中操作設計得相當方便，完完全全地一鼠走天下，玩家只要有一隻好滑鼠，就可以盡情的徜徉在太平洋之上。

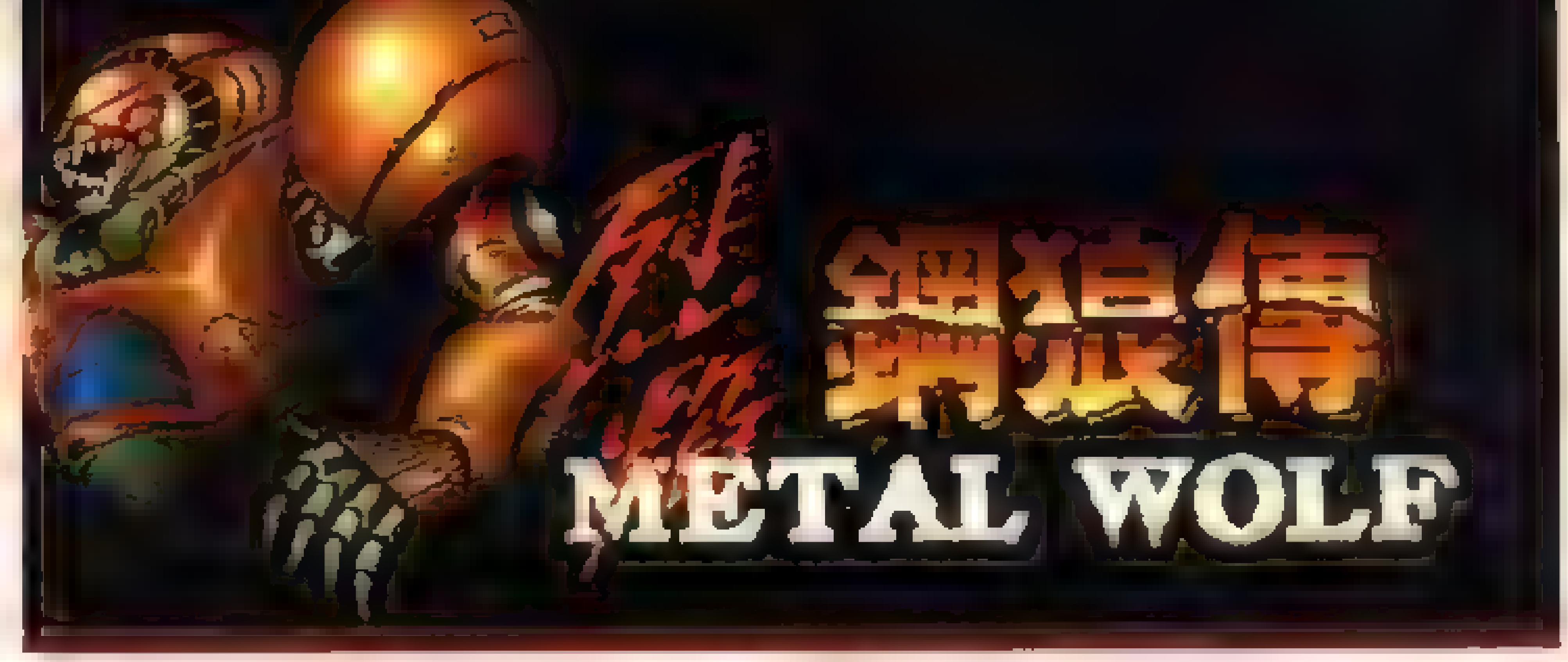


結論

第二次世界大戰至今已超過五十年，在這五十年間，人類又發明了不少新武器，而電腦、作業研究等，原本爲戰爭而設計的各種科學領域，則逐漸往造福人群的方向發展。這樣說來，戰爭到底是好還是不好，似乎反而難以下定論了。無論如何，「第二次世界大戰—太平洋戰爭」這個橫跨半面地球，牽動整個世界的關鍵歷史，即將在你手中重寫—如果你有本事的話……



作者：H.J.L



經過了十個月的時間，烈焰鋼狼傳的製作流程已經進入最後階段了。這套由智冠科技高雄工作室所製作的遊戲，有那些特色呢？筆者目前就手上所擁有的測試版本及資料，爲各位讀者作進一步詳細的介紹。

各種先進的科幻兵器

在未來的戰爭中，雖然機兵已經成爲戰場上的主力，不過也有其它形式的兵器仍以其特長活躍著；像是具有強大火力的裝甲車輛、機動靈巧的攻擊機、堅厚強悍的固定砲塔，都可說是機兵在戰場上所面對的敵人。另外還有最基本的戰鬥人員，雖然在整個作戰能力上比不上機兵，不過當你面對龐大數景攜帶火箭的士兵時，可是會遭到猛虎難敵猴群的命運[illegible]人[illegible]


氣勢十足的開場動畫

各式各樣的武器裝備

在機兵正式出現在戰場之後，爲了配合其可執行多重任務的彈性運用，因此軍方部門紛紛將原有的武器改裝成機兵所適用的尺寸，甚至製造出一些專門讓機兵所使用的武器裝備，以協助機兵能更順利地進行其作戰任務。以下是目前所知的裝備之類別：

近戰類武器： 機兵近戰肉搏時專用，威力強大，有些能夠多次攻擊，使用次數無限，可移動後再攻擊，也能對敵人予以反擊。缺點是只能在近戰使用。

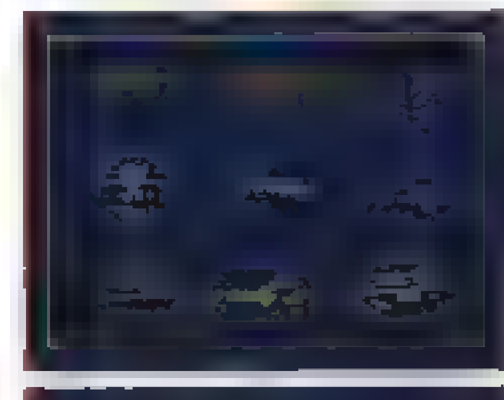
能量類武器： 威力穩定，命中率高，彈藥使用次數多，除了機兵使用之外，也用在一般部隊的制式配備上。可移動後再攻擊，也能對射程距離內的敵人予以反擊。缺點是威力有限

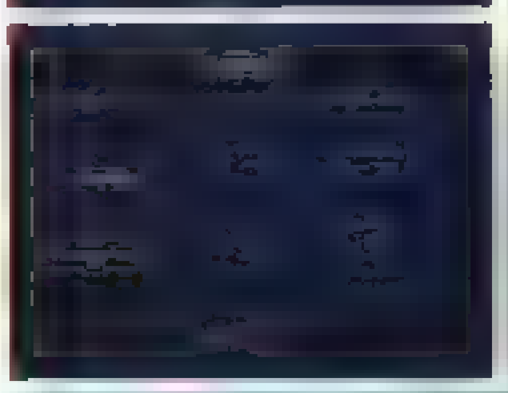
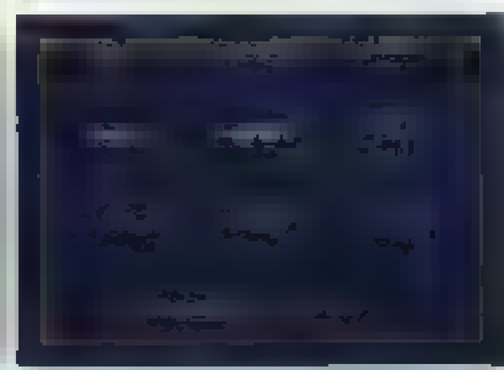
長程火砲： 威力強大，攻擊範圍廣，射程距離長，用來支援戰場，機兵中只有重裝型機兵才可裝載。攻擊後敵人將無法反擊，缺點是移動後無法攻擊，而且也不能用來反擊敵人。

彈藥類武器： 使用傳統性火藥的武器，是最普遍的武器，從機兵到　一般人員都可看見其蹤影。射擊彈數多，可移動後再攻擊，也能對射程距離內的敵人予以反擊。缺點是單一攻擊時威力較小，且命中率較低，彈數也較少。

火箭： 無導引式的火箭，威力較一般彈藥類武器略強，而且射程較遠，又可在移動後攻擊，因此通常被選擇爲附加配備，以應付較難纏的敵人。由於體積較大，因此一般部隊通常不會攜帶太多火箭類武器。

飛彈： 爲有導引裝置的火箭，威力較火箭更強，射程也較遠，尤其是一些大型飛彈，攻擊範圍廣泛，可說是最強的武器類型，但由於體積笨重，因此只有重裝型機兵可以裝備。攻擊後敵人將無法反擊，缺點是移動後無法攻擊，而且也不能反擊敵人。



機兵可以使用的武器大觀



作者：L.Y.C.

攻擊輔助裝置： 提升武器命中率的裝置，裝備時直接附加在機兵或部隊的射控裝置上，以提高其所使用的武器之命中率。

防禦輔助裝備： 分為護盾及能量罩兩種，護盾為機兵所專用配備，可提升其防護力；而能量罩則可以使用在機兵及某些部隊身上，除了提高防護力外，還可以大幅增加對武器的閃避率，不過造價也較昂貴。

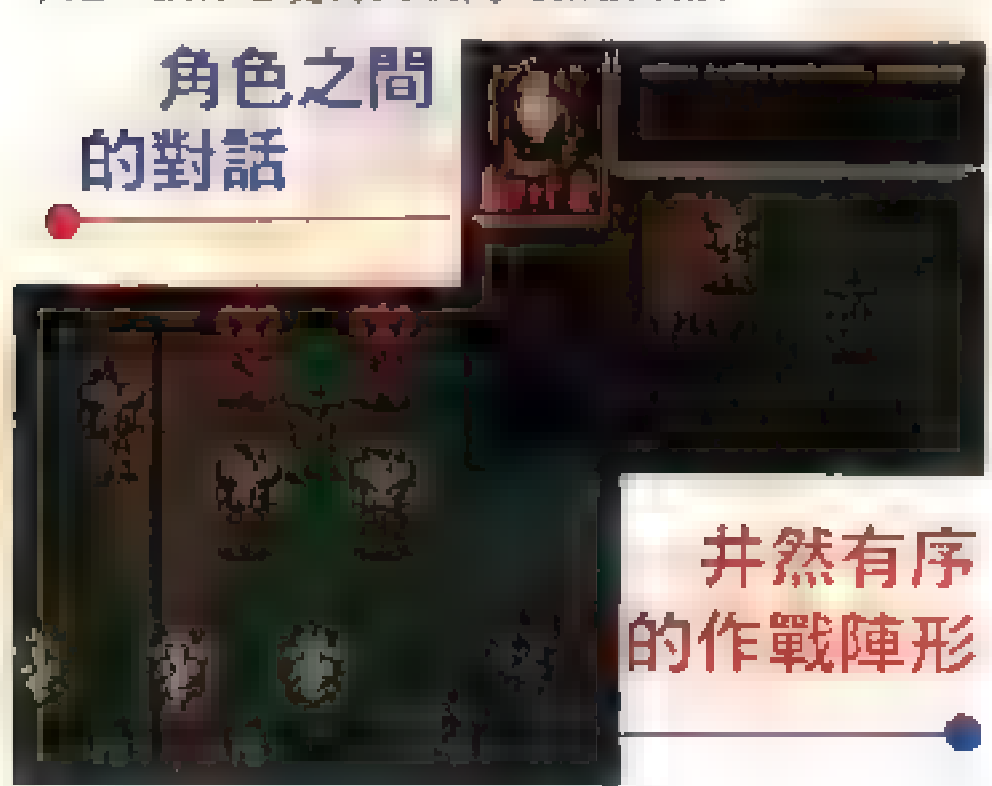
修復用裝備： 當機兵或兵器受損時，所使用的修復裝備。這種修復裝備是一種小型的修復機器人及一些零件材料所組成，可以在戰場上迅速地搶修及更換損壞的零件及儀器，而根據修復機器人性能的差異，其修復能力也有很大的差別。

補充用裝備： 用來補充武器使用次數的裝備。在完全規格化的制度下，一般補充用的裝備可分為補充能量類武器用的能源包、補充彈藥類武器的彈藥匣、補充長程火砲的砲彈箱。至於火箭及飛彈是屬於單次使用的武器，故不在補給之列。

移動輔助裝置： 為了增強機兵的機動性，出現了兩種可提升其性能的裝備。其中高速移動裝置是用來增加機兵的移動速度，而飛行裝置則是用來讓機兵飛翔在空中，成為可飛行的機兵。

特地加強的人工智慧

經過不斷地改良之後，烈焰鋼狼傳的人工智慧強度，已經有相當大的進步。由於遊戲中的部隊經常攜帶兩種以上的武器，為了要做出最有效率的攻擊方式，因此在攻擊判定上大為加強，讓電腦的部隊會在最適合的時候使用最恰當的武器攻擊；另外人工智慧的組別也設出了十餘種，因此只要是電腦所操控的部隊，不論是敵方或友軍，它們在戰場上的表現都會各如其份，像是進攻基地時的高速突擊，內含陣法的分批包抄，作戰失利時的轉進，出其不意的偷襲等，在配合戰場佈置之下，可說是效果十足，讓你感覺得到戰鬥的緊張氣氛。


角色之間的對話

井然有序的作戰陣形

紮實詳盡的說明書

為了增加整體的遊戲性，在烈焰鋼狼傳中加入了『技術』。所謂的技術，是一種類似超能力的能量，這是由其古代文明所發展出來的精神科技；當人類藉由某些特殊的引導方式，便可以引發出其潛在的能力，然後再經過某些增幅裝置，便可以展現出各式各樣的能力。換一個角度來說，有點像是 RPG 中的魔法，而且還分為攻擊性技術、輔助性技術及回復性技術三大類。由於玩者所控制的傭兵們都經過技術的學習，因此依照各人的天資及特質，每個成員都可以使用或多或少不同性質的技術，至於實際的情況，就有待各位讀者去自行體會了。

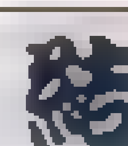

效果華麗的各種技術

古代與未來相結合的技術

為了幫助玩者能夠輕易地上手，烈焰鋼狼傳在說明書上下了相當大的功夫。在這本多達兩萬字以上的手冊中，除了操縱部份的說明之外，最重要的，還是包含了遊戲所有資料的作戰手冊。在作戰手冊中，不僅會詳細地列出人物、機兵、部隊、裝備、技術及地形等的相關說明，也會將這些部位份的數據資料一一列出，讓玩者可以隨時查尋，而不必為了試試看什麼東西是否能用而大花腦筋了。



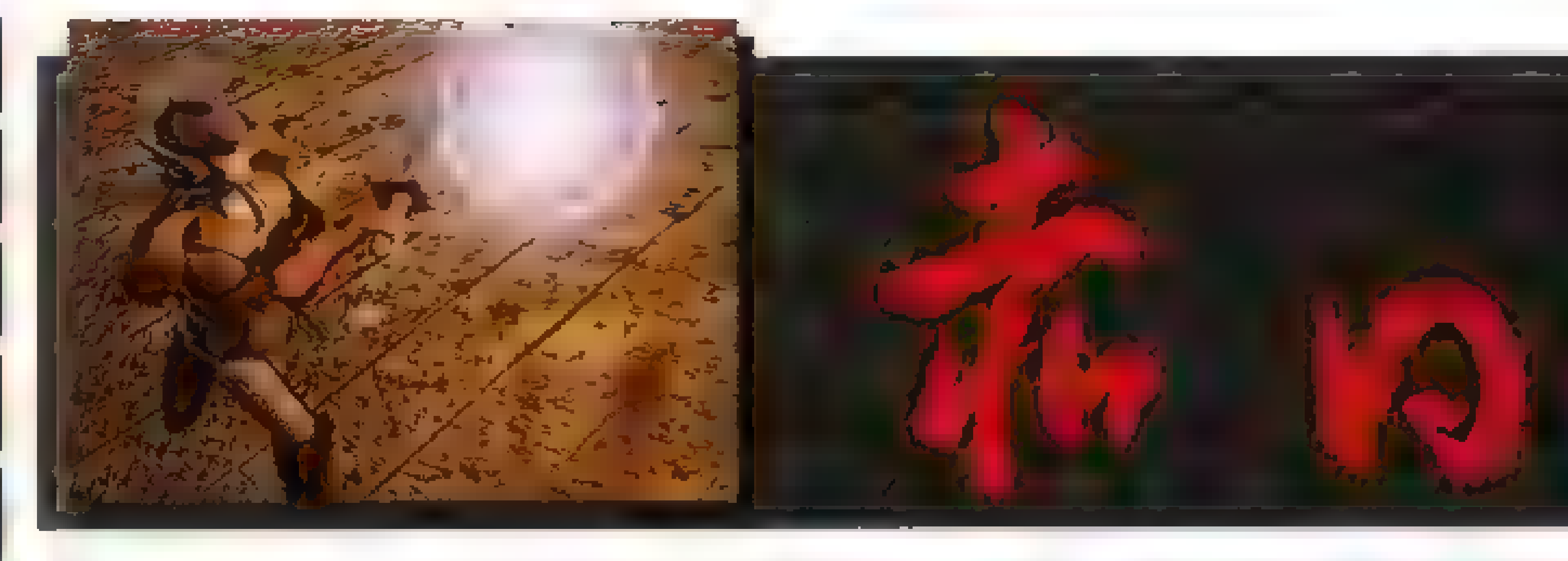


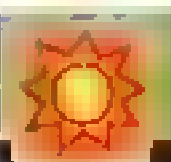
結論

雖然國產遊戲日漸增多，但是以未來科幻為背景的戰略遊戲仍不多見。在整個製作水準上，烈焰鋼狼傳可說是相當不錯的作品，讓我們來期待它的推出吧！

作者：L・Y・C

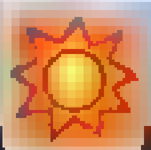


一般的策略遊戲，大都以眞實的歷史背景來作爲遊戲背景，讓玩家們再次融入歷史，嘗試著以自己的能力爲歷史翻案，讓自己成就歷史的不世霸業。而『赤日』則採用虛擬歷史的手法，以消失的神秘大陸『雅特蘭提斯』爲故事背景，爲『雅特蘭提斯』撰寫了完整的簡史，從波塞頓帝國的創建，到原生人『波塞頓』毀滅雅特蘭提斯大陸，都有著完整而簡要的敘述。一場預謀已久的政變，結束了波塞頓帝國長久的黑暗統治。老皇帝同父異母的弟弟塔里公爵，藉著探病的名義率軍進駐首都，從而展開了一段爭戰不止的歷史。『赤日』，正是以這個爭戰的時代作爲遊戲背景，描述這段用鮮血寫下的歷史。



即時性的部隊調派

除了戰略類的遊戲外，策略類的遊戲也多採用回合制進行遊戲，但『赤日』卻冒險的採用更眞實的即時模式來進行遊戲。雖然礙於電腦的計算速度與初次嘗試的不成熟，而無法十分完美的表達出即時的感受，但相信玩家一定能體會到與衆不同的策略感覺。不妨想像一下，偷襲敵對陣營的空城，或是兩軍交戰之中，你就是鷸蚌相爭的漁翁，甚至派出快速部隊誘敵，再全力奇襲空虛的城市。正所謂『神而明之、運在乎人』，端看你如何運用巧思了!!



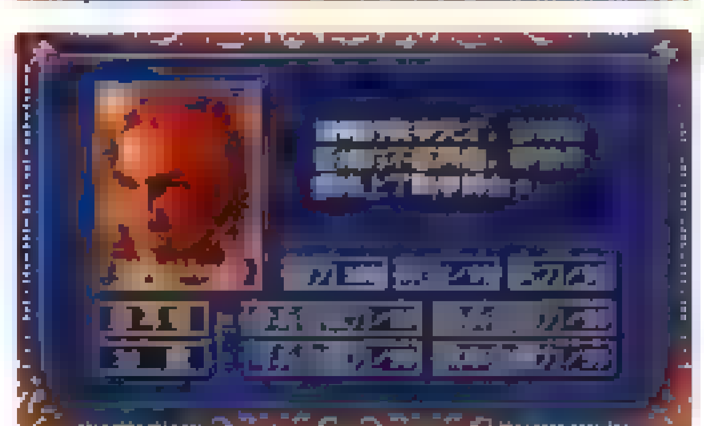
可扮演不同的角色

與大部份的遊戲相同，玩家必須在有生之年統一雅特蘭提斯大陸，成爲不世的梟雄，是玩者的第一目標。所以遊戲角色的年齡，相對的決定了遊戲的時限。遊戲中的政治環境，分爲君主、領主與一般將領，你可以選擇扮演君主或是領主。如果你扮演的角色是領主的話，一方面你要想辦法充實自己的國力，以等待時機到達的一天，一方面要處理君主的命令，認眞執行或是敷衍了事，就要看你的本事了。萬一失去君主的信任，無窮無盡的勒索將會一直困擾著你，甚而兵禍連綿，恐怕非你所能控制的了。











當然，遊戲中你也可以選擇獨立，就可以不必再聽命於那個昏庸無用的君主。但是獨立之後所引起的衆叛親離，天下側目，或是萬衆一心，天下歸依，端看你平時的待人處事了。但如果你已是君主的話，不僅不必煩惱這些問題，還可以支使那些臣服於你的領主們，甚至於向各領主徵收各式各樣的軍需與錢糧，以解決國內迫切的需求。不過要提醒你的是，沒有一個領主會像你馴養的小狗般乖巧，當心索求過度所引起的


反彈，會鬧得你雞飛狗跳，窮於應付。



妥善運用內政及外交

外交是遊戲的另一個重點。妥善的運用外交謀

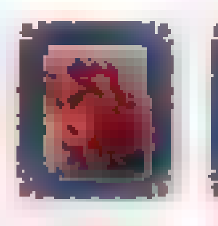
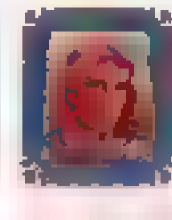
作者：啟餘金

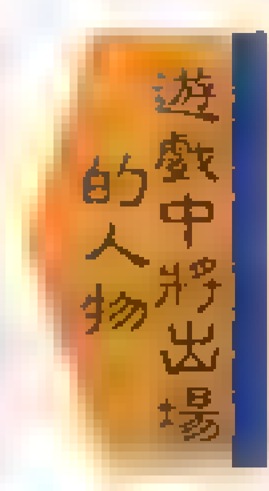
略，在攻守進退之際，絕對可以讓你游刃有餘，事倍功半。但是你別忘記了，國際之間只有利益，並沒有真正的友誼！注意每個人對你的誠信度，千萬別給其它人有落井下石，或是陣前倒戈的機會，否則，你將會永無翻身之日。有時你的領地正好夾在同國的各領主之中，如何運用外交手段來突破這動彈不得的困境，就得運用你的智慧了。

在內政部份，為避免玩家每個月不停的耕田，反覆不斷的耕田，所以將內政部份的操作簡化，改為只需設定一次即可，不需每月設定一次，如此一來，將省下玩家的許多時間。不過，相對的會讓玩家在遊戲剛開始培養實力時，會有些不知所措，似乎不知到該作什麼事才好。

充滿各種個性的人物

遊戲中出現的每個人物，都有著自己的性格，從外交對談、訊息報備到兩軍對罵及怨言滿天，都會讓你感受到每個人不同的個性，尤其在情緒激動的時候，更是色彩鮮明。除此之外，各個角色在遭遇狀況，處置事物的當時，除了該有的理智之外，還會摻進或多或少的個人情緒。因而在同樣的時間，同樣的情況下，每個個性不同的人物，所產生出來的結果不盡相同。當心你手下性格較為衝動的將領，這些傢伙不僅說話很火爆之外，在戰場上被敵人稍加挑撥，就會立時失去該有的理智，將你托負的重任置之腦後，失控得四處亂跑，相信三國誌中那猛張飛的莽撞與粗暴，一定讓你難以忘懷吧!!

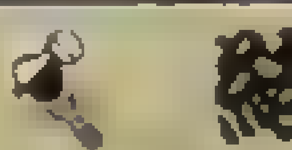



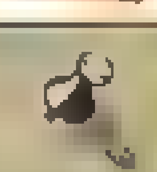


聲色俱全的武將單挑

如果是光碟版的玩家，在戰場上的武將單挑對決，則是以近兩百種震撼刺激的 3D 動畫表達，將簡單的操控權交予玩家，並在播放動畫的過程之中，搭配上撼動聽覺的音效與節奏緊湊的背景音樂。假如你派出的是超級武將，不時還可以看到炫麗奪目的致命絕招，只是願意和你的超級武將單挑的人只怕不多，如果你真的非常想要一睹這些致命的超級絕招，有個不甚好的建議不妨試試：派出自己的手下去當肉靶子，或許有機會可以看到殺招『致命大絕招』!!

武將單挑時的精彩畫面





結論

在整個遊戲過程中，所有的重大事蹟與戰爭，都會被記錄在遊戲中，待遊戲結束後，就可以看到完整的個人遊戲史，以及後續的歷史發展，為整個遊戲標下一個完整的註腳。從波塞頓帝國的建立，到雅特蘭提斯大陸的沉沒與滅亡，都有著簡要的描述與說明。『赤日』預定在十一月下旬發行，有興趣的玩家可別錯過了！

作者：殿餘金

登記 / 局版臺誌字第 8603 號

帳號 /40423740

廣告 /(07)3848088 轉 277

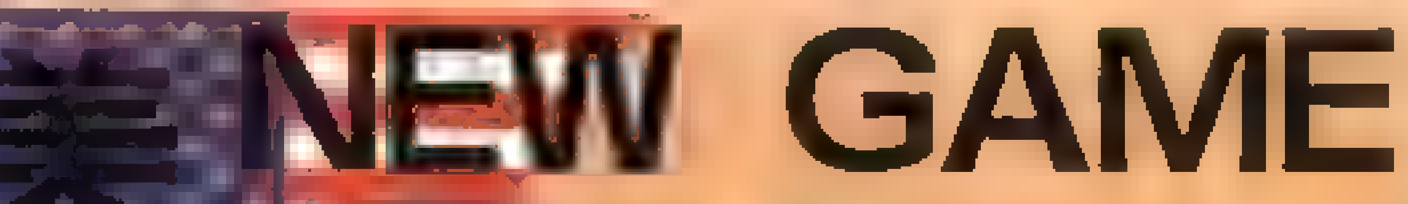
▶本刊所登全部著作包括程式及圖片，未經本社同意，任何人不得轉載，凡投稿、邀稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、轉載、刪改及結集等權利。

▶[illegible]



Soft World News







美國 NEW GAME 給您報報

【駐美記者莊振宇 綜合報導】

筆者最近為了建造軟體世界全球資訊網，一個月來真是一頓好覺都沒睡過，既使睡著了也會作惡夢，就像前幾天才夢到我變成 Netscape 的老板，公司營運不佳，惡性倒閉，欠債累累，然後被黑道追殺…真是揮之不去的壓力。還有，筆者為了做好外交，與各大遊戲公司聯絡，希望取得相關資訊，經過一個月來的努力，已然取得了各大公司的幫助，他們答應每當有最新消息時，一定會以書面通知，並將 Beta版的遊戲寄來給我，好讓我撰稿與玩家們共同分享。更令人振奮的是，他們都會在遊戲上市之前的兩個禮拜到一個月，把遊戲的完整版寄來，我向他們要求 3 份，一份可以供我寫稿之用，一份寄回臺灣編輯室供同事們評論之用，另一份嘛…就落入本人收藏の魔手了啦！

以下是願意對雜誌提供最新消息的公司： LucasArt ， Origin ， Sierra On-line ， Cyberdream ， Sir-Tech ， Activition ， GT Interactive ， EA Sport ， Electronic Art ， Broderbund ， American Laser game ， EPIC Megagames ， Virgin Interactive ， Westwood Studio ， Maxis ， Military simulation ， T-Byte（第七位訪客的製作公司）， Looking Glass ， Midway ，還有生產魔法門系列的 New World Computing。如果你所喜歡的公司並不在上述之列，請寄信到編輯部來，我會想辦法聯絡的。

好了，新遊戲時間到囉！

Virgin Interactive的第十一個小時將於今年十一月上市，感覺上這個遊戲好像宣傳了很久，不過只聞其聲，不見其人。原本筆者對這個遊戲相當期待，但是卻讓時間沖淡了我的期待，直到有一天，我上到他們的 WWW ，被一句話吸引了我的注意：我們保證，第十一個小時的電影絕對是每秒三十張圖，我才再度開始注意這個遊戲的動態。因為，每秒三十張圖就等於電視的品質，在電腦上若能做出每秒三十張圖的效果，且不用 MPEG 卡，真是奇蹟，筆者倒想看看他們葫蘆裡賣什麼藥。

據 Virgin interactive 的公關部 Julie Gladderf 提供的資料顯示，另一個由 Virgin interactive 所即將發行的遊戲： Zone raiders將由十一月中旬推出，這是一個由 3D 的賽車遊戲，不過不是普通的車，而是一些未來的〞氣墊車〞，就是浮在空中的那種啦！玩家將可以在 3D 投影出來的跑道上急速奔馳，享受虛擬的快感。玩家不必擔心配備問題，據遊戲發展小組表示，玩家只要有 486DX-50 就可以用 VGA 的模式執行，但是玩家若有奔騰級機器，則可使用加強的 SVGA 模式順暢的執行。本遊戲一共分為三個不同的故事，就好像毀滅戰士一樣，可以選擇。第一個個故事是眾賽車手們（ Raider ）為了逃離中央政府的高壓統治，準備建造一的巨大的飛行器，並搭乘它逃到自由地區（ Free Zone ），玩家必須收集建造飛行器的零件，竊取導航圖…等。而在第二的故事中，已建造好的飛行器遭到中央政府的攻擊，你必需逃離中央政府強大的火力，不然你不會活著見到明天的太陽。最後，在第三個故事中，你瞭解到在打倒中央政府之前，你都無法獲得真正的自由，於是，你與你的伙伴便出發去直搗黃龍。

順暢的畫面一向是動作及模擬遊戲好玩的關鍵，而 Zone Raider的流暢度據設計者指出是絕對保證的。設計小組指出，他們在撰寫 3D 引擎時，讓程式使用浮點運算器來增加 3D 運算速度。市面上大多的 3D 遊戲並沒有使用浮點運算器這項資源，原因是一般 286 及 386 的電腦，浮點運算器都是另購的，因此，大多廠商皆不敢使用浮點運算器。但是目前市場上占有率最高的機型已升為 486 和奔騰級電腦，這



Zone Raiders



些電腦除了 486-SX 機種外，浮點運算器皆是內建於 CPU 內的。所以該小組才利用浮點運算器的強大運算能力來增家本遊戲的流暢度。本遊戲尚在發展中，進度已達 80%，敬請玩家期待更進一步的消息。

Cyberdreams 所發行的黑暗之蠱，在臺灣似乎把廣告打得很大，而且在當時也是紅極一時的遊戲，由H R. Giger 所代為繪製的「黑暗世界」異形也令人毛骨悚然。現在，Cyberdreams 決定發行「黑暗之蠱二」，將於今年冬天推出。感謝 Cyberdreams 公關部經理 Andrew Balzer 提供我一系列的簡介，並在截稿前一兩天寄給我黑暗之蠱二的發展中程式，幻燈片，圖檔，及故事。他亦寄來了另一個即將推出的遊戲：I have no month and I must scream 的程式，及圖檔，更難得的是他寄來了一個黑暗之蠱的 3D 滑鼠墊，真的是漂亮極了（噁心極了！？），我正在跟他磋商，是否能夠提供五十個送給我們的讀者，不過我想讀者們可能要等一陣子喔！

黑暗之蠱二延續了麥克道森無休止的惡夢，在一代與那些異形的怪物奮鬥，幾乎去了道森的命，那些可怕的經驗總是在午夜裡徘迴不去，他回到他的家鄉，試著放鬆自己，尋求精神上的解脫。在一偶然機會，他發現了那些異形已然捲土重來，並準備向他復仇。在同一時間，他正在上高中的女兒被謀殺，而麥克則被列為第一嫌犯。你必須領導道森，在異形們邪惡的計劃實現之前，洗脫自己的罪名，並阻止它們消滅人類的野心。



黑暗之蠱最為人稱道的便是它的圖片了，在二代中，Cyberdream 依然加入了瑞士著名畫家 H R. Giger 的圖畫，他是著名的怪物設計者，其作品有 Alien 跟 Species。黑暗之蠱二亦採用了先進的技術，使玩家能夠享受三十多個不同角色的全場語音，也使玩家能夠看到多於 75 個精心繪製的場景，更刺激的是，其如同電影般的分鏡畫面，充份的表現出恐怖氣氛。

除了H R. Giger 駭人的圖片外，黑暗之蠱二亦聘請了兩位著名的作家為其撰寫遊戲故事主線。Raymond Benson 是著名的遊戲角本作者，其作品有 Return of the Phantom, Ultima7：The black gate,和 Are you afriend of dark？。John Shirley 則是有名的小說及電視影集角本作家，Star Trek：The next generation就是出於其手筆。綜觀上述各點，加上臺灣中文化的可能性極高（有一就有二嘛！），黑暗之蠱二確實可以期待。

在遊戲上整體的感覺都比一代來得好，在二代中遊戲改以 640 × 480 × 256 色的模式顯示，有別於一代的 16 色，更多的顏色讓H R. Giger 的圖畫更加出色。在訊息方面，黑暗之蠱二的對話比一代要多上幾百倍，而且是以交談式的方式進行，在螢幕的下欄有三句話可供選擇，不同的回答將有不同的反應（跟亞特蘭提斯之謎差不多），更值得一提的是，遊戲本身有選擇性的訊息顯示，對方所說的話都會打字出來。對於英文聽力不好的玩家，無異是一大福音。

Cyberdream 打著 H R Giger 的名號，準備推出黑暗之蠱二的螢幕保護程式，據 Andrew 表示，該程式不只包含 H R. Giger 為黑暗之蠱所繪製的圖型，還有一些異型等由 H R Giger 為電影所設計的噁心圖片，擁有異於常人嗜好的玩家們，敬請期待。

另一個將由 Cyberdream 出版的遊戲是 I have no month and I must scream，這個遊戲跟黑暗之蠱二類似，也是以 SVGA 顯示，並以全場語音來達到交談目的。故事是美國政府發展了一部叫 AM 的超級電腦，並由其掌管核子武器，不料 AM 卻自我成長，並毀滅了全人類－除了我這個倒霉鬼之外，AM 把我傳送到由其產生的世界，加以折磨，而遊戲的目的，就是要打倒這部瘋狂電腦，並拯救世界（不是人都死光了嗎？）。

這個遊戲承繼了 Cyberdream 的一貫作風，整個遊戲都是死氣沉沉，連音樂都令你有如







絕地大反攻 II

此感受。遊戲的系統跟魯卡斯的一些冒險遊戲大同小異，但本遊戲主打的並不足這些，而是其精采的故事。本遊戲的故事是由 Harlan Ellison 所寫，他寫過六十本書，一千七百篇故事，與很多有名的劇本。他所得的獎項多不勝數，由此可見其創作功力。筆者認為，本遊戲的系統雖並無新意，但是其故事是絕對可以期待的。

在絕地大反攻二的推出前夕，魯盧卡斯公關部經理 Tom Sarris 提供最新資料，使我能夠將主線故事告訴各位讀者：Rookie One（菜鳥一，就是你！）將由真人扮演，在駕駛 B-Wing 戰鬥機的巡航途中，其他的隊友卻無故失蹤，毫無下落。剎那間，你的僚機被強大火力攻擊，並炸為灰燼，而你則墜毀在一個星球上。你發現這個星球就是黑武士製造最新武器的大本營，這種武器據線索看來好像是種隱型設備。

你在遊戲中的任務就是在十五關內想辦法逃出該地，並蒐集更多有關〞新武器〞的資料，並予以摧毀。在遊戲中，你將有機會駕駛 X-Wing，B-Wing，偷來的帝國戰機，以及第一次在遊戲中出現的氣墊摩托車。整個遊戲都是以真人實景（當然是搭出來的）拍攝，所以玩起來更有看電影的感覺，星際大戰迷們絕對不可錯過喔！

Tom Sarris 在寄來的包裹中，也包含了 Lucasart 的〞大補帖〞。這款補帖已在美國市面上出售，內容一共是六片光碟，包含了亞特蘭提斯之謎全場語音版，瘋狂大樓語音版，Sam& Max Hit the Road 語音版，絕地大反攻一簡略版（只有三關），星際大戰螢幕保護程式，以及極速大胆跟死星戰將的試玩光碟。筆者以前在台灣時都是一套一套分開買的，沒想到現在居然出了這種大雜燴（又改名了！），害我白白花了不少錢，這套軟體在美國才賣約臺幣七、八百塊，實在是物超所值，其中的星際大戰螢幕保護程式更是不可錯過，在工作勞累之餘，欣賞一下各種戰機的英姿，對星際大戰迷而言，不也是很正點的事嗎？

鈦戰機要出加強版了！據他們寄來的資料顯示，加強版是在磁片版的遊戲，加上全場語音、更多的動畫、以及更多的任務的一個版本。重新以 3D 投影的開場將會被加上去，四個不同的高解像度 3D 動畫也會穿插其中。在遊戲中，玩家將會聽到超過五千句的語音。由於家強版的圖型將全部改為高解像度，據 Lucasart 的資料表示，系統需求將會提高至奔騰加 8MB 的記憶體。但是擁有 386 或 486 的玩家亦不必沮喪，本遊戲容許你以 386 ＋ 2MB 的配備執行低解像度模式，讓所有玩家都能享受到新版的鈦戰機。

好了，Lucasart 介紹夠了，現在來談談最近因〞七片大包裝〞而紅得半邊天的 Sierra 吧！Susanne Hill，Sierra 的公關部經理，親切可人（嘿嘿嘿！），相當與我合作，她提供了 Gabriel Knight 2 ： The beast within 的圖片及資料。本遊戲又是一個跟幽魂非常相似的遊戲，所有的人物都是真人拍攝。本遊戲與幽魂不同的地方乃是卡斯，一共有超過 40 個演員在遊戲中出現。遊戲的背景是由實景拍攝，不同於幽魂的 3D 投影背景，因此，整個遊戲給人的真實度較幽魂佳。

遊戲的故事乃是由一個德國市傳說改編而來，敘述村中的人一個一個被活活的吃掉，這些都是野狼所為嗎？還是更可怕的東西？傳說是有一個更可怕的野獸作祟，而你必須挖掘真象。本遊戲的女主角是日本人（相信有買幽魂的人都有看到一段小小的 DEMO），在美國製造的遊戲中，筆者還未曾看到有亞洲人挑大樑了，難道 Sierra 想完全打入亞洲市場嗎？

提到警察故事，Sierra 下一個警察故事將叫作 SWAT（Special Weapon Attack Team），也就是香港的飛虎隊，臺灣的迅雷小組。這個遊戲將是警察故事系列了重大革新，因為遊戲不再是冒險類，而將成為動作類。遊戲分為不同的任務，在每個任務中，玩家都要以超快的反應速度來應變不同的緊急情況。這個遊戲將讓玩家徹底的體會到 SWAT 的刺激及驚險。再一次的，本遊戲的故事及任務由已退休的洛城警長 Daryl F.Gates 操刀，SWAT 隊就是由他在六零年代所組織的，目的就是為了對付當時日益增加的恐怖活動，其收效確實不凡，也使得 SWAT 成為眾人皆知的組織。現在 Daryl F



Gabriel Knight-The Beast Within



Gates 將讓各位在遊戲上感受同樣的感覺，Sierra 表示，這個遊戲可以滿足你的夢想。

由 Borderbund 公關部寄來的資料中，包含了一款最新上市的遊戲—『一級謀殺』。這是一個視窗下的遊戲，內容是講述一件謀殺案。James Tobin 在他好朋友的屍體旁被發現，顯上受傷，他被洛城警方逮捕，涉嫌謀殺。而你，洛城警方的檢察官，必須想辦法定他的罪。從開庭前的準備工作，到法庭上的辯論，玩家都是全權控制。你必需與各重要證人聯絡，想辦法讓他們說出點什麼。你必須從所有的口供錄影帶中找出點蛛絲馬跡。在開庭的前夕，電視記者也會問你打算要控什麼罪，一級謀殺、二級謀殺、誤殺、或你也可拒絕回答。你的回答將決定媒體將如何報導整件案子，輿論也是案子的成敗關鍵。在庭上，你必須小心對方辯護律師，她是很狡詐的！這個遊戲可以讓那些以後想當刑事律師的玩家們自我測試一番，筆者玩了十幾次，都被對方無罪開釋，真是太菜了。

Sir-tech 公司提供軟體世界雜誌資料已有一段歷史，我是在與該公司公關部連絡後才發現軟體世界的大名已在該公司的資料庫上。今年 Sir-tech 的兩大遊戲是 Druid Daemons of the mind 和 Shadow over Riva，現在由筆者慢慢道來。



Druid-Daemon of the mind （以下簡稱 Daemon ）是一個跟創世紀八很像的角色扮演遊戲。它的 3D 視角雖然跟創八看起來很像，但是無論在解像度或是圖形方面，都比創八強得多。讀者們可以在插圖中看到，遊戲的地面看起來材質貼得很好，人物也比創八真實許多。 Sir-tech 表示，遊戲中的圖型大多都是 3D 投影出來的，因此，人物的動作會比創八所宣稱的一千五百張手書的圖型要流暢許多。本遊戲將讓創八自慚形穢（筆者註：在美國公然比較別的產品是不犯法的，就像有一個洗髮精的廣告宣稱能最有效的去除頭皮屑，所以廣告中的女主角便把一罐"海倫x肚思"的洗法精丟到垃圾筒裡）。遊戲內容方面，據說打下了某家公司"我們創造世界"的招牌，而使得遊戲本身更加真實，角色的勾心鬥角，權力爭奪等內容，加上非直線式的故事，的確能把別人的招牌拆掉。不過，事實是否如 Sir-tech 所述一般，只有等待至筆者拿到遊戲才能下定論了！（希望 Sir-tech 不要砸自己招牌才好）

Sir-tech 這家公司真是"太合作"了，寄來的資料中就有五、六十頁密密麻麻的文字介紹，真是看了筆者一個頭兩個大。在整理時，有幾個圖片突然間引起我的注意，因為其畫風似曾相識。仔細一看，才發現是"劍留痕"的續集— Shadow over Riva，筆者本月輸入軟體世界全球資訊網的資料時，就曾整理過"劍留痕"的報導，如今二代出了，當然得跟各爲玩家通知一聲了。由於"劍留痕"的系統實在太複雜了，筆者把介紹看了十數遍後仍然是"看嘸無"。因此，遊戲內容介紹只好讓賢了。

這個月精彩的東西實在是太多了，無法全部介紹，有一些只好等到下一期再跟各位讀者分享了。



電訪

[駐美記者莊振宇・電話採訪]

創世紀開發小組總監

筆者這次為玩家們帶來了一段小小的訪問，對象是Origin創世紀開發小組的總監，馬丁・布萊恩（Martin Brian），馬丁先生對筆者一向很照顧，盡力提供相關資訊，並解答一切問題，他甚至問我想不想到Origin去工作，我自然是很高興，並問他會給我什麼職位，沒想到回答卻是：清潔工。以下即是此次訪問的過程：

莊：你好，我是Allen，臺灣軟體世界雜誌駐美特派員兼全球資訊網管理／設計員，很高興在電話上與你交談，也很高興知道Origin的人都很友善。

布：多謝誇獎！

莊：以下有一些問題想請教馬丁先生，請勞駕回答。

布：我會盡可能回答的！

莊：有關創世紀九的舞台，各方謠言並不相同，到底在九代的舞台是那裡呢？不列顛尼亞，蛇島，異教徒的世界，或是地球呢？

布：創九將會以不列顛尼亞為舞台。

莊：根據U8的劇情，聖者已然成為神者，那麼，在U9的一開始，聖者將會有所有的"終極力量"呢？還是又要從頭開始練功？

布：這…如果聖者一開始就是神者的話，那將會失去RPG有趣的練功玩意，不是嗎？

莊：U9的劇情到底是什麼？

布：（笑）我只能跟你講U9將會有與守護神大決戰的劇情。

莊：U9的視角將會是如何的？

布：很像U8，但是我們的新作法將會解決無法看到牆後面的物品的缺點。

莊：U9將會是"守護者"系列的終結嗎？

布：是的！

莊：U9的魔法系統將會是怎樣的？

布：我們將恢復"魔法書"的使用，但是在型式上會讓玩將驚喜一番。

莊：U9的系統需求將會是如何？

布：我還不確定，真的！我不想給你錯誤的訊息，因此我乾脆就不回答了！

莊：Origin在軟體需求上一向是惡名昭彰，你認為呢？

布：玩家需要在好的軟體跟硬的配備之間做一個抉擇，想要享受好的遊戲效果，就不能吝於電腦升級。Origin是走高科技的路線。

莊：創九的容量大約有多大？目前幽魂的7片CD似乎創下了新記錄，創九打算要破記錄嗎？

布：不，創九將不會用掉7片CD，資料與圖型並不佔很多的空間，真正佔空間的乃是電影及語音，創九將"不"會有電影，因此將不會以多片CD的型態出現。

莊：創九在控制上……

布：絕對不會跟八代一樣，事實上，我們已經發展出一套更完美的操作系統了。

莊：Origin有走向國際市場的趨勢，最近的遊戲都有法文及德文版出現，但這些都是印歐語系，是否有中文版的可能呢？

布：我們曾對這個問題作出評估，由於亞洲文字大多使用兩個位元，因此在訊息顯示方面的引擎要重新撰寫，而且翻譯到中文也不是一件簡單的事，如果有臺灣公司願意代為中文化，我們倒是很願意配合。

莊：如果軟體世界前往Origin訪問，你們歡迎嗎？

布：當然，你不但可以採訪創世紀小組，還可採訪銀河飛將小組，我們都在同一個地方。

莊：謝謝！最後請為臺灣的玩家們說幾句話。

布：謝謝你們支持Origin的遊戲，我們正在如火如荼的製造創九，希望你們能夠於明年冬天享受到。再一次謝謝你們的支持。

以上的訪問筆者認為實在是太短了，如果玩家們仍有其它問題想請教馬丁先生的，請把問題寄至本刊編輯室，我們那任勞任怨，做牛做馬的主編會代為轉交給我。或者你也可以寫電子郵件到我的私人帳戶：EPIC@ liii com 寄信時請以QP以及MIME模式傳信，要不然我會收不到中文啊！如果你不知到如何更改，那請寄到本刊編輯部的信箱：swm@ksts.seed net tw 也可以。

揭開暢銷遊戲《毀滅戰士》的神秘面紗





本刊特約作者徐維成先生，目前為了自我突破，編譯了一本轟動武林、驚動萬教的程式設計書籍，在這本名為「揭開毀滅戰士之謎－－基礎篇」的書籍中，將原書名為「 Tricks of the Game Programing Gurus」的前半部份，做了相當忠實的翻譯，並配合他本身參與數個遊戲開發及多年來撰寫遊戲雜誌的心得，使遊戲程式的開發，不再是一件過分艱澀、困難的差事，對自行開發遊戲有興趣的讀者，不妨參考參考。

■書名：揭開毀滅戰士之謎－基礎篇

■特點：讓專業的遊戲導師們向你提出忠告與提示，讓你在短時間內

[redacted]

● 精通進階的位元對應圖學、人工智慧、三度空間繪圖、基本輸出入裝置、高速的三維模組、及人物的動畫等

● 揭開 VGA 卡的奧秘

● 獲得可用來發展類似《毀滅戰士》的完整且傑出的程式技巧

右將電腦 玩家動員令

超能力演奏會隆重登場

本公司將於 11 月 29 日輔仁大學所舉辦的畢業舞會中使用超能力擔任開場演奏，本次表演為軟體取代現場樂器及硬體的現場演出，預計有上萬人會參加，已有多家廠商爭相贊助。您將會看到一流的演出、一流的舞蹈、一流的聲光效果的超能力音樂。已購買超能力軟體的消費者請持「回函卡」存根直接到會場換取入場券。

地點：輔仁大學中美堂

主辦單位：輔仁大學夜間部學聯會

協辦單位：[redacted]

昆盈企業　太極動畫

獅子吼音坊

[redacted]

電話：(02)4659858

地址：基隆市正信路 151 巷 1 號 4 樓



MERRY CHRISTMAS & HAPPY NEW YEAR

親愛的軟世讀者大家好，好快又到了年底，聖誕節及新年的腳步也近了，除了計劃聖誕夜跟"她"共渡燭光、舞會、夜遊之外，我們也提醒您別忘了給遠方的朋友寄上一份溫馨的祝福喔！

軟體世界雜誌將於 12 月號隨書附送您聖誕賀年卡，這張市面上絕對找不到的精美賀卡，除了為您省下一點卡片錢，還能讓收到賀卡的朋友感受您的殷殷祝福。

別錯過下期的軟體世界雜誌和最棒最炫的賽馬養成遊戲－－馬場大亨喔！　祝您來年

龍馬精神　馬到成功



東找西找．上找下找 尋人啟事 一找再找．找了又找

78 期「不吐不快」－仙劍奇俠傳　作者阿布機

78 期「電玩短路」－軒轅劍外傳　作者 S-MEN

78 期「電玩短路」－仙劍奇俠傳　作者 S-MEN

78 期「電玩短路」－信長的野望　作者無名氏

78 期「電玩短路」－臥龍傳　作者無名氏

79 期「遊戲終結者」－幽浮 2　作者鋼筆小新

以上作者請於 11 月 30 日前與編輯部連絡以免權利受損

POWER DoLLS 2

Detachmemt of limited Line Service

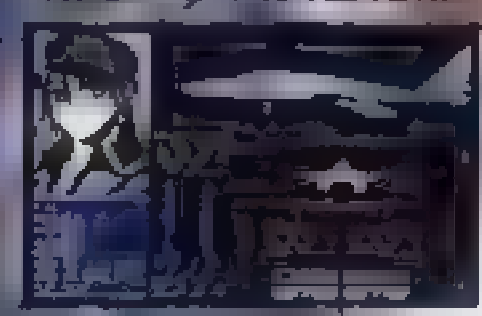
特殊空降部隊DOLLS再次震撼出擊

就在歐姆尼獨立……下，……夕之間暴發，
……飛舞於……火之中。

著作權所有 (株)工画堂スタジオ

- 更立體的地形設計，並可查閱立體地圖。增加6位新的隊員參與戰鬥，總共26位漂亮寶貝輪番上陣。
- 全新改良的機甲，除可帶備用彈藥外，還可攜帶手榴彈、煙霧彈等共七種特殊裝備。
- 17種手部裝備、18種肩部裝備、10種彈藥……等，多達50餘種更新型的裝備。
- 一改以往遊戲的作戰方式，讓玩家們自行決定潛入的方式、時間、後續、撤退、支援部隊等。
- 部隊編制、隊員能力值、武裝狀況和武裝選擇等畫面都能在戰鬥時隨時切換，操作上更能得心應手。





磁片版 750元
光碟CD珍藏版 900元



遊戲＋音樂CD的震撼



遊戲光碟＋音樂CD合售，僅售900元，絕對物超所值！遊戲光碟中更附贈精彩DEMO以及圖片集。音樂CD內收錄了FM-TOWNS的「特勤機甲隊」全部音樂，更特別追加數首98版的動人音樂，支支動聽，非一般的享受，更明智的選擇。

所剩不多、值得珍藏



特勤機甲

日本原版的「特勤機甲隊」壁紙集，收錄了「POWER DoLLS」精美畫集以及 WINDOWS 螢幕保護程式，每套更附贈精美紀念徽章，喜愛「POWER DoLLS」的朋友千萬不要錯過。

限量發行、提早訂購





檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02)562-6373
(07)726-1103

總公司 北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線 (02)567 4817
FAX (02)581-5072
BBS (02)581-5071

轉校生

高校美少女養成遊戲
細膩的動畫帶您進入情慾高峯
首創多重視窗上百張精緻畫面
麻里子的天使臉孔優美的玲瓏曲線
活潑多變的表情美妙動人的音樂
豐富的內容、多種的突發狀況
還有真實呈現的高校生活
由您一手導演女主角
難澀的獻身情境
帶領女主角迎接
美好的第一次
一切盡在「轉校生」
「轉校生」光碟與磁片版

激情相送
光碟珍藏版全程語音錄製中！
美少女麻里子內心的悸動、初戀

定價600元





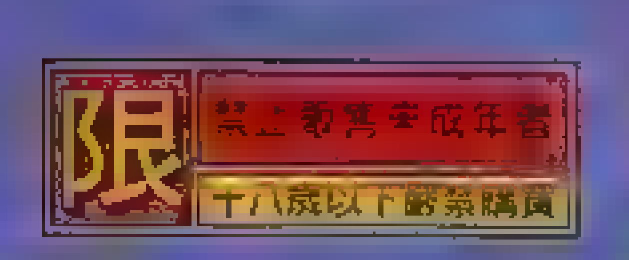


麻里子要專心上課，
可別胡思亂想啊！

今天的體育課是游泳，
穿著學校泳裝的麻里子，
正準備 暖身手呢！



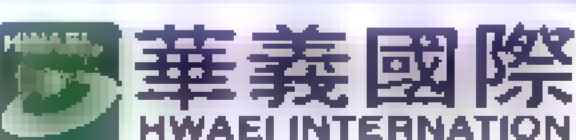




北、中區發行部／
台北市吉林路144巷11號
TEL：(02)581-2672
FAX：(02)581-2699

南區發行部／
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL：(07)726 1103
FAX：(07)723 8424

香港分公司／
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F TEL 852-7718138
FAX 852-3850686



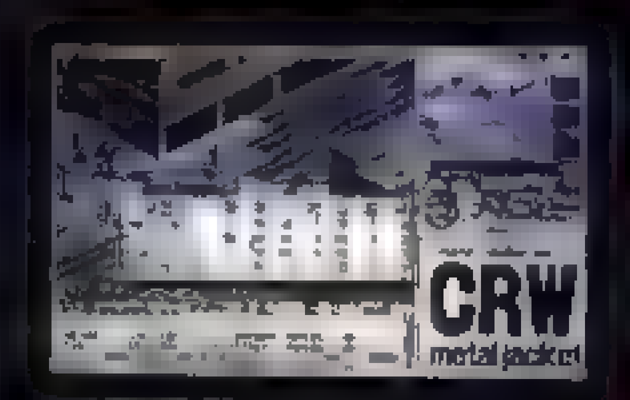


指揮特殊部隊和犯罪組織、恐怖份子以及反戰亂組織的一場世紀保衛之戰。以 3D 真實的立體地形，緊湊萬分的作戰形式和即時戰鬥的精彩畫面，保證空前絕後，劇力萬鈞。

強力好評熱賣中!!

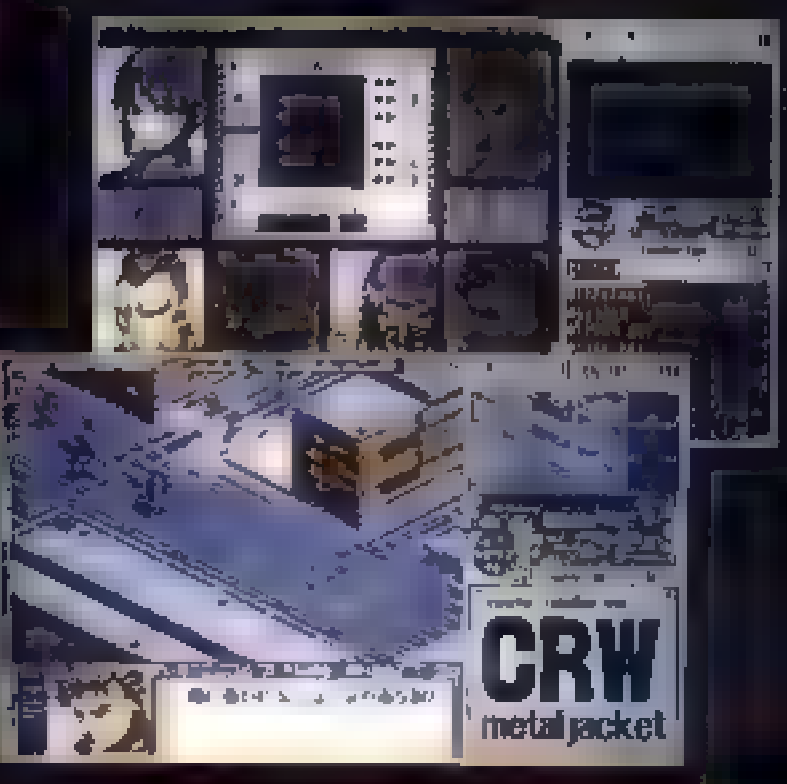






- 完全立體呈現的45°角斜向地圖，高低地形，建築物，敵我的機甲戰車等等，描繪精細，讓您掌握戰況，順利完成每個任務。
- 不容喘息的即時戰鬥系統，敵人將會接二連三的向您攻擊，您必須立即對戰況作出判斷，並迅速指派各隊員的行動。
- 摧毀敵軍或是隊員不慎遭炮火襲擊，都有相當具迫力的爆破畫面。
- 逼真的音效，讓您彷如置身戰場，感受無與倫比的震撼。
- 各類型的裝甲、十餘種武器隨時準備支援。
- 8 個不同難度的任務，向您的判斷力與臨危不亂的反應挑戰！







如果你喜歡 POWER DOLLS，您還猶豫什麼？一部您不可不玩的即時戰略SLG，CRW [illegible]，您一定不能錯過!! 磁片版650元 光碟版700元

北、中區發行部／
台北市吉林路144巷11號
TEL (02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部／
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL (07)726-1103
FAX (07)723 8424

香港分公司／
香港九龍旺角西洋菜街2T添富商業中心10F TEL 852 7718138
FAX 852-3850686



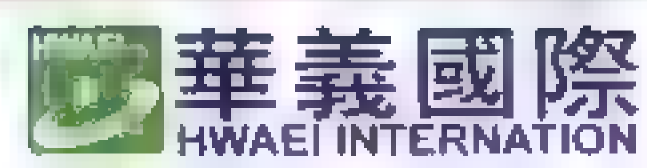
華義國際
HWAEI INTERNATION

LAST GUARDIAN

獸鄉の守護者

定價650元
磁片版=光碟版

著作權所有 HWAEI INTERNATION



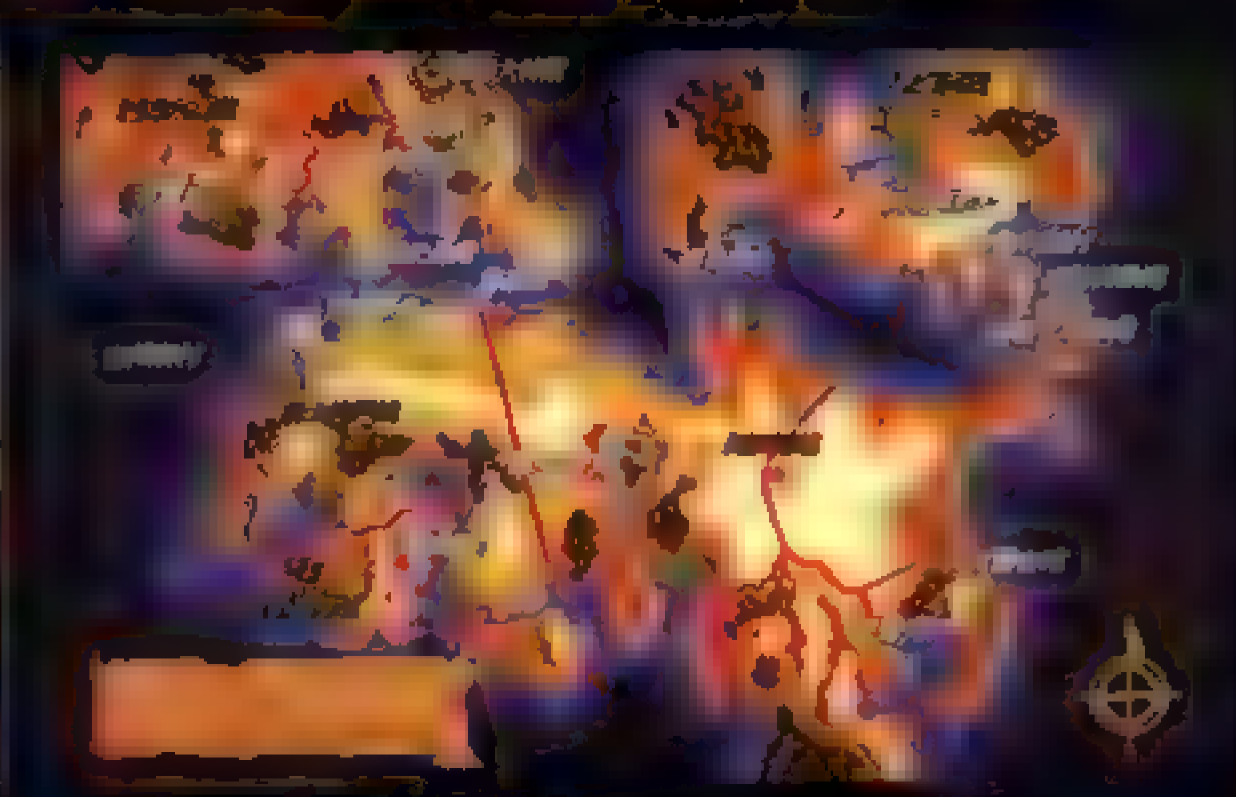


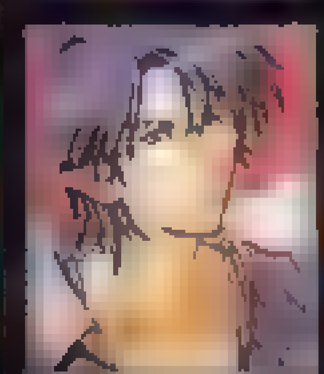
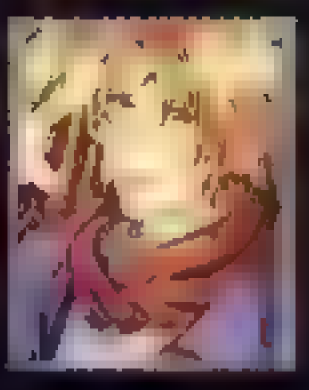
檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線： (02)562-6373
(07)726-1103

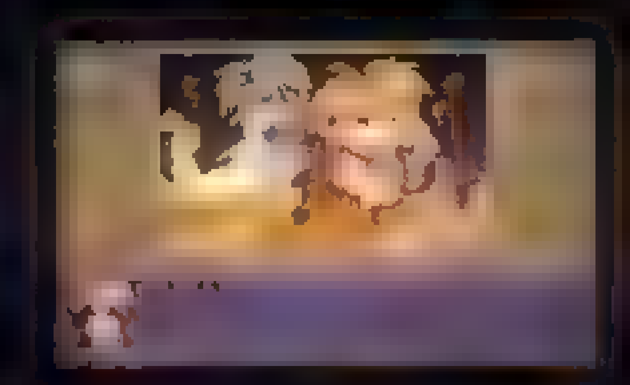
總公司 北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線 (02)567-4817
FAX (02)581-5072
BBS (02)581-5071

不可思議の獸人世界

一個由獸人、魔法以及遙遠文明所遺留下來的文化結合而興起的一個時代——

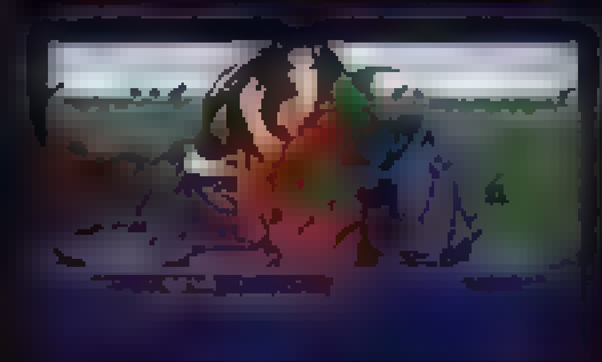
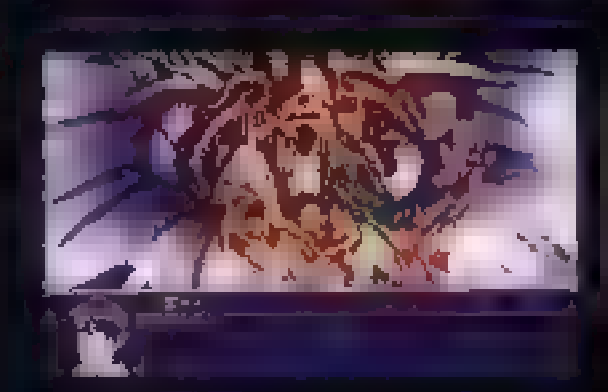
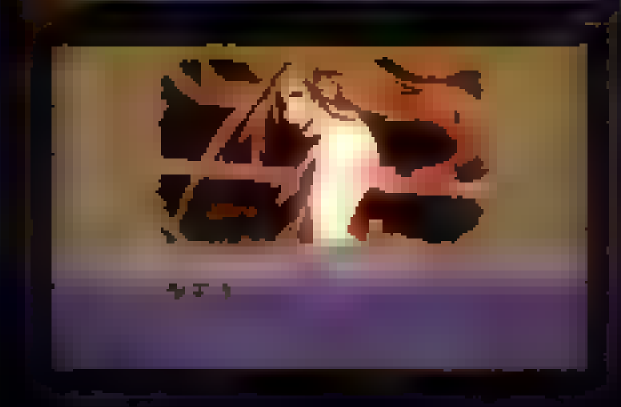




華義精品大放送

繼「特勤機甲隊2」後，華義又為您推出「獸鄉之守護者」光碟版，為答謝玩家們熱烈支持 凡購光碟版送「卒業」精美結局圖鑑一本！

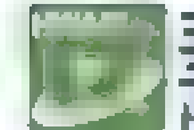





上千張的過場精緻圖片，張張精彩，保證目不暇給，
全動畫的即時戰鬥系統，以及主角人物的獸化過程，
絕對讓您耳目一新非同凡響，緊湊的劇情配上幽默的對白，
一定能陪您渡過美好的時光，帶給您清新的感覺。

北、中區發行部／
台北市吉林路144巷11號
TEL (02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部／
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL (07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司／
香港九龍旺角西洋菜街2T泰豐商業中心10F TEL 852 7718138
FAX 852 3850686



華義國際
HWAEI INTERNATION

遙遠航向您的領域

12月中旬發售預定!!

鐵甲旗艦超強製作陣容

スーパーバイズ

生田

パソコンゲーム「サイレントメビウス」

「ふしぎの海のナディア」監督

原画

スタジオライブ・アニメスタジオ

「魔神英雄伝ワタル」「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」

「魔法のプリンセスミンキーモモ」「美少女戦士セーラームーン」等々

制作

スタジオライブ・ウォーマシン

製作

ム・ビック

プロデュース

芦田 豊雄

（スタジオライブ代表）

脚本・監督

眠田 眞

パソコンゲーム「SUPERバトルスキンパニック」

「エイブハンターJ」監督 コミック

「スタービンキーQ」原作

キャラクターデザイン・メカニックデザイン

山内 則康

テレビアニメ「アイドル伝説えりこ」キャラクターデザイン

OVA「鋼鉄の艦隊」メカニックデザイン





檢舉非法BBS站及盜版品

領獎金專線： (02)562-6373 (07)726-1103

總公司：北市吉林路144巷11號B1

顧客服務專線 (02)567-4817

FAX (02)581 5072

BBS (02)581 5071

衝破驚濤駭浪，窮搜尋古文明的遺蹟。
一趟未知的旅程由此展開……





『ATRAGON』由一位具有豐富海戰經驗的鐵面船長所指揮，海艦上的成員都秉著『ATRAGON』之精神前往未知的海域出航，航行的過程生動精彩、撲朔迷離。海賊、怪獸、敵軍之艦艇以及不明飛行物，各式各樣的困難，您必需親自去克服，『ATRAG-ON』將帶您進入一次驚險的旅程。

絕對曲折

遊戲中您必須帶領船員到世界各地的港口，
尋找有關古代文明的蛛絲馬跡。劇情絕對曲折離奇、超乎想像！

相當方便

只需要用一隻滑鼠，就能盡情的翱翔於遊戲的世界中，
而且遊戲的介面相當簡易，讓玩家極快上手。

完全貼心

遊戲裡有方便貼心的地圖設計，設計成航海日記方式
的獨特存取功能，讓您能隨時儲存進度。
讓您暢遊於浩瀚大海不必擔心迷失方向。

十分冒險

過程中會遇到各式各樣的突發狀況，例如敵軍的攻擊、海盜
、怪獸、港口拒絕靠岸等等，需要運用您高度的智慧解決每
一個困難，喜歡自我挑戰的玩家，絕對值得冒這個險。







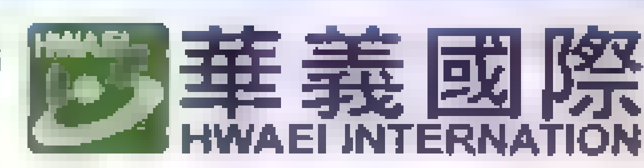


= ATRAGON =

北、中區發行部／
台北市吉林路144巷11號
TEL：(02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部／
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL：(07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司／
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F TEL 852-7718138
FAX 852-3850686



Schwarzschild IX

銀　　國　誌

日本LOGIN
NO.2

鉄鎖の星群

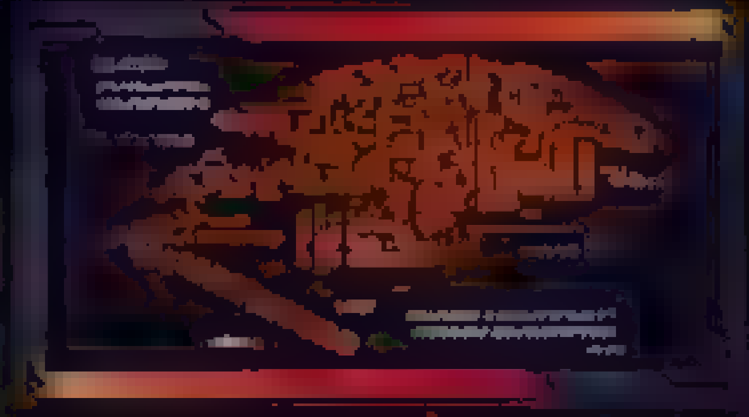
深邃的宇宙，
隱藏著重大的陰謀——

人類不斷的實現夢想，
神秘浩瀚的宇宙被征服了；
這個冒險家們的新樂園裡
誰都想成為大銀河帝國聯盟的獨裁者！









日本工畫堂繼「特勤機甲隊2」後又一年度巨獻！


由一個堅強的角色陣容及龐大的故事內容，結合而成的一個究極RPG，如今一個精采且充滿刺激的冒險故事即將呈現在您的面前
ピー・エス・ディー
Presents
手塚プロダクション
and
古代祐三
in
華義國際
HWAEI INTERNATION
檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線 (02)562-6373
FAX: (02)581-
BBS: (02)581-5071



《俄羅斯方塊》原作者最新出擊



頭好，好轉



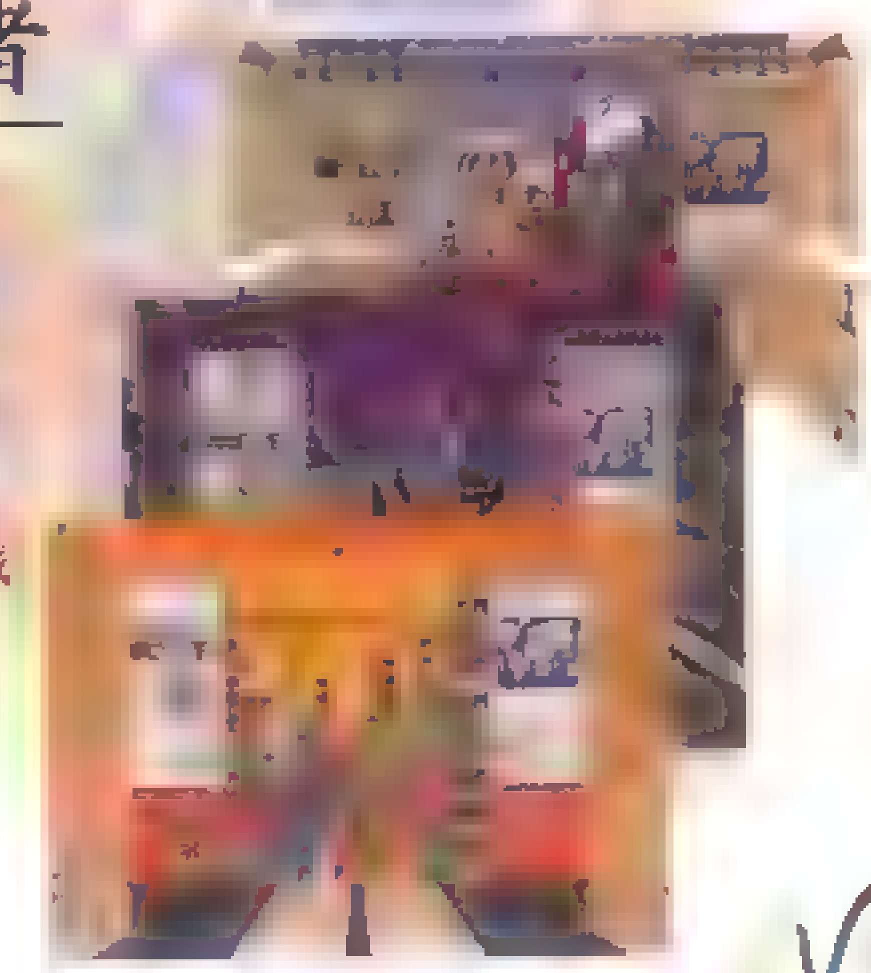


俄羅斯方塊　原始作者

Alexey Pajitnov

創新力作

○支援 Windows，可以一邊工作一邊玩的遊戲
○多種單／雙人對戰模式
○漂亮的高解析度畫面，動聽的數位音效





提督之決斷II
中文版
預定11月上市
KOEI


中文版
ARTDINK
第3波文化事業股份有限公司



信長之野望
天翔記
中文版
難道只因為它是日本
就甘心服輸了嗎
KOEI
KOEI
第3波文化事業股份有限公司
姓名
電話
地址
您的感言

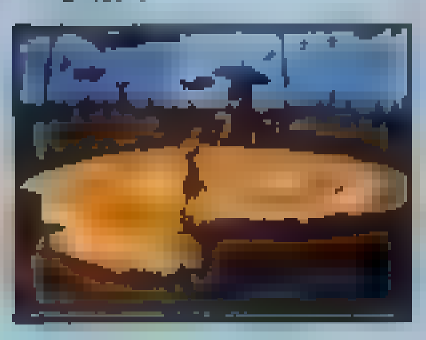


第3波1995年年度[illegible]

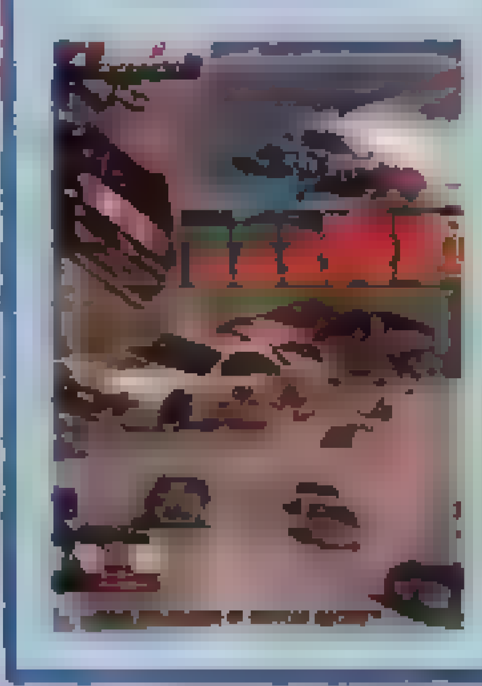
凱蘭迪亞傳奇 III



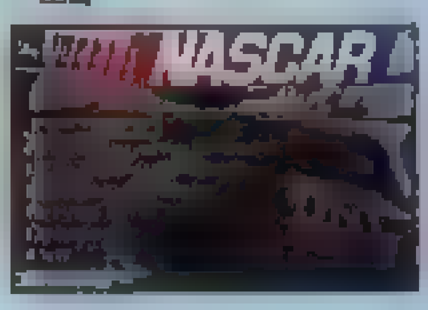
- WESTWOOD 1995 年[illegible]
- 全程語音及簡便的滑鼠操作讓您更得心應手。
- 內附全程攻略提示，一路過到底。
- 本產品榮獲新遊戲時代雜誌精品推薦獎更值得收藏！



雲絲頓賽車



- 由印地大賽車團隊製作，再一次震撼您的心靈。
- VGA、SVGA兩種執行模式九種視窗任君選擇。
- 本產品榮獲 PC GAMER、COMPUTER GAME REVIEW、COMPUTER GAMING WORLD 等電腦雜誌評賞 1995 年最佳運動模擬遊戲。
- 產品內附2首搖滾CD音樂。
- 支援數據機連線，可與好友共同比賽。



失落的伊甸園



- 生動活潑全螢幕3D動畫冒險、策略之作。
- 內附全程攻略提示，讓您[illegible]之慕。
- 全程語音及全滑鼠操作。
- 動畫檔容量高達400MB。



極速賽車



- [illegible]
- 3D立體畫面及[illegible]
- 單人玩、雙人玩任君選擇。
- [illegible]
- [illegible]



異星特警



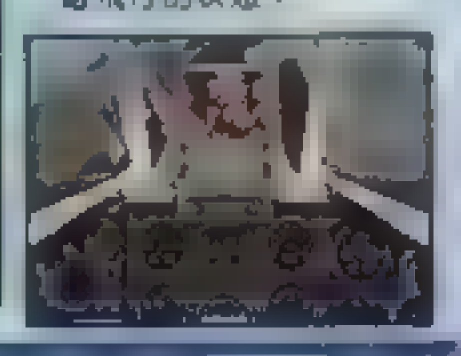
- 二片光碟1.2GB超大容量動作遊戲鉅著。
- 全程五大關，驚險刺激，保證過癮痛快。
- [illegible]境，是動作遊戲表現之最高境界。
- 全滑鼠操作更加得心應手。



大君主戰役



- 模擬空戰製作小組ROWAN 1995年飛行模擬大作。
- VGA、SVGA兩種模式任[illegible]
- [illegible]緊張刺激，令您目不暇給。
- 二次世界大戰各式戰鬥機讓您體驗天際與天同高，暢遊飛行的快感。



第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售



認明第三波光碟產品貼紙您才能買到真正原版光碟　物美價廉的Virgin產品。



Virgin Interactive Entertainment, Inc

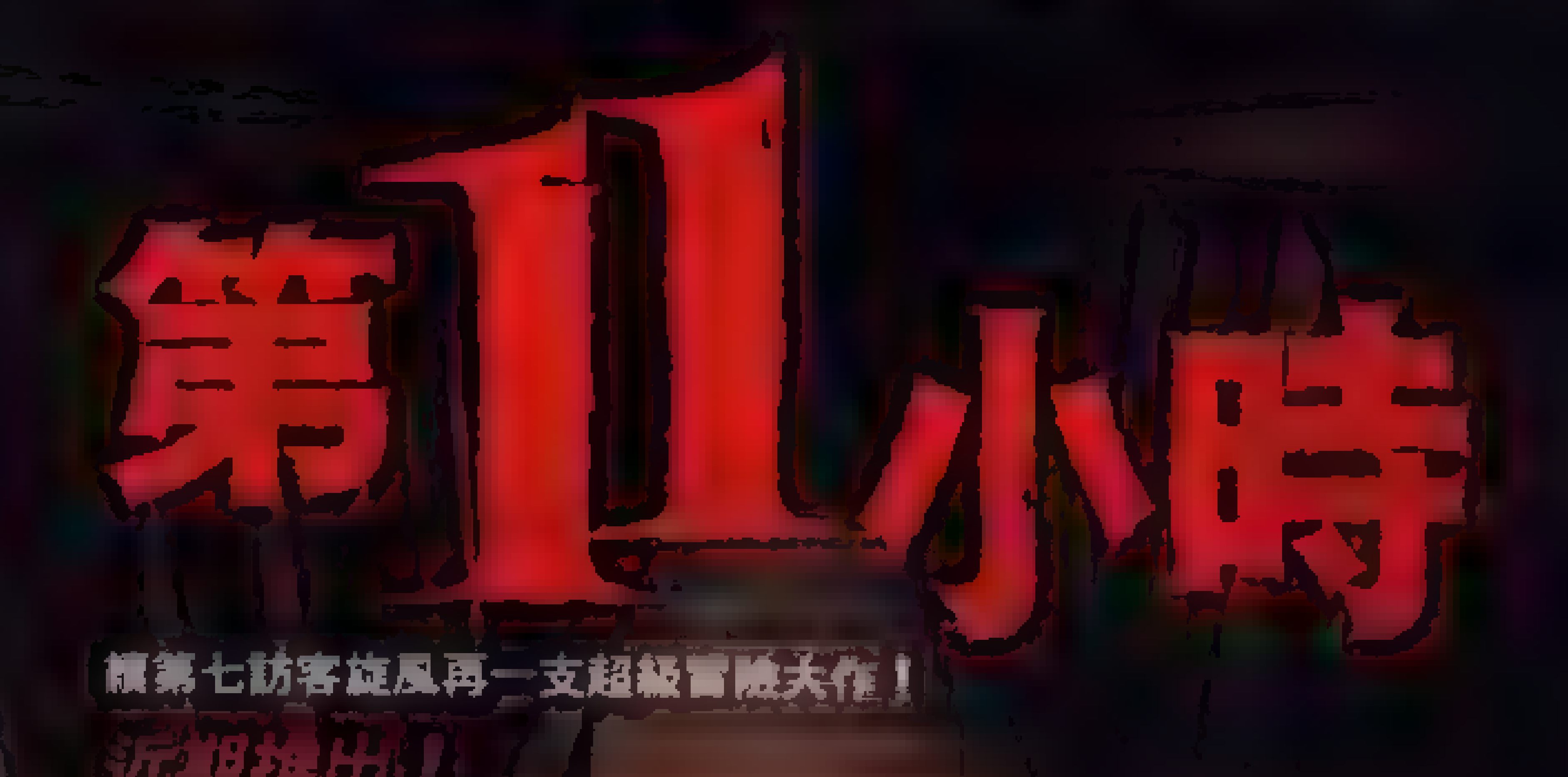
第三波為Virgin Interactive在台灣區代理商

代理發行・生產製造

第3波文化事業股份有限公司

[illegible]

IT MIGHT SEEM LIKE YOU'VE BEEN WAITING 70 YEARS FOR THE SEQUEL TO THE 7TH GUEST.™



繼第七訪客旋風再一支超級冒險大作！

近期推出！

●商品內附中文手冊兌換券







Virgin Interactive Entertainment, Inc.

第三波為 Virgin Interactive 在台獨家代理商

第3波文化事業股份有限公司

終極動員令

Command & Conquer

台灣地區與全球各地同日同步發行！

WESTWOOD 金牌小組1995年
最具震撼力之
即時戰略遊戲

■

更完美的遊戲劇情架構

有更順手的群體控制模式

更加簡易的操控介面

有變化更多的部隊編組

有更一級棒的畫面與音效

■



Malcolm's Revenge

瑪爾寇的復仇

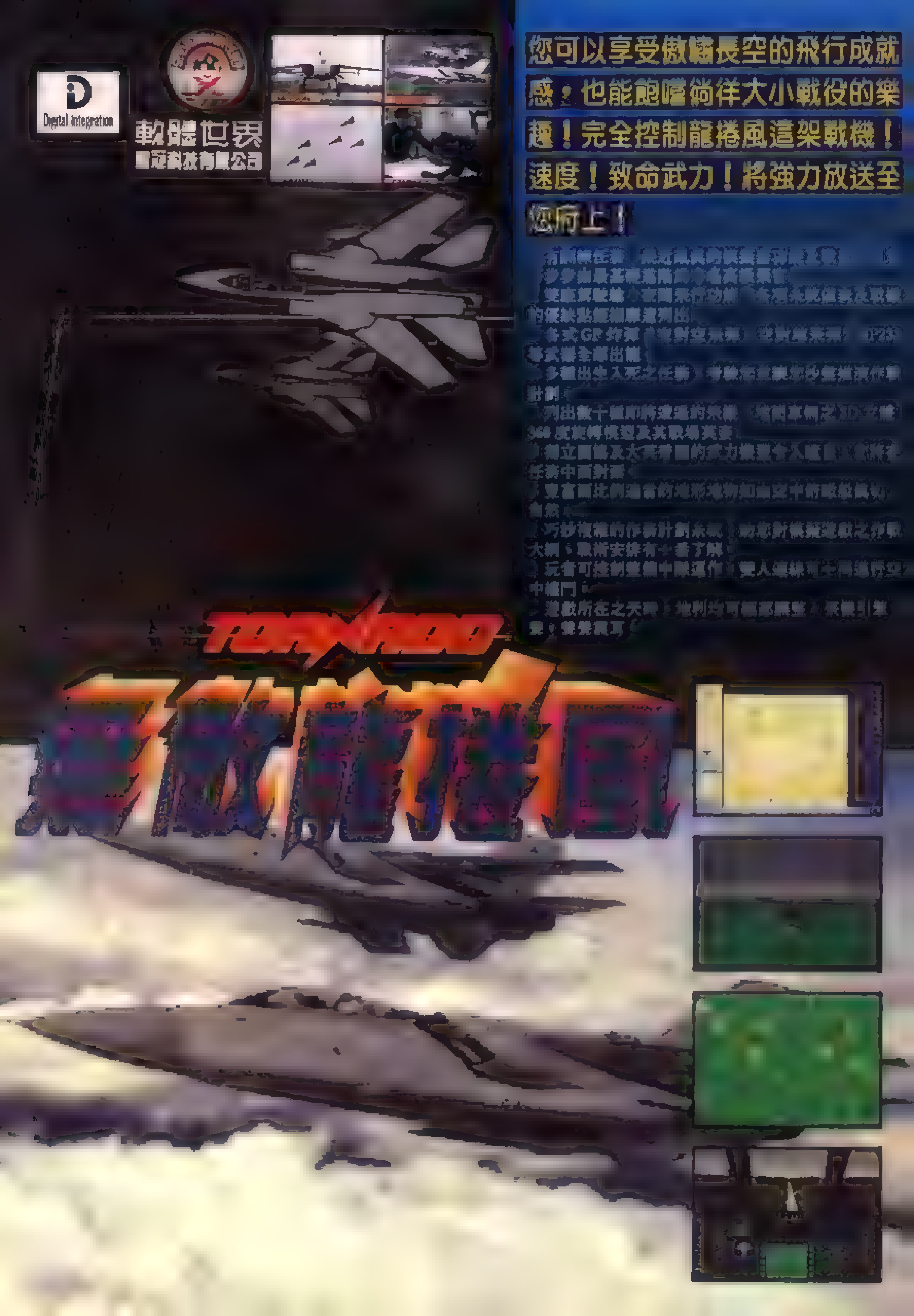
凱蘭迪亞傳奇3 THE LEGEND OF KYRANDIA BOOK 3






精采劉伯溫這位製造
無數傳奇話題的大師級人物，
您將知道風水堪輿學之精華、
推背圖之精妙、
易經之兼容並蓄及中醫、
古煉丹術、陣法安排等
修道中人的智慧結晶。
以角色扮演的方式進行遊戲，
以冒險的精神解開古之謎團，
大師的神機妙算及
傳奇
軟體世界


十六張麻將王
牡丹花下死做鬼也風流
麻將桌上搓神仙也思凡
台灣十六張麻將
的花花公子女郎之首度
軟體世界
智冠科技有限公司



Digital Integration
軟體世界
您可以享受傲嘯長空的飛行成就感，也能飽嚐徜徉大小戰役的樂趣！完全控制龍捲風這架戰機！速度！致命武力！將強力放送至您府上！
TORNADO


前世恩仇
冤孽妖魔斬之為快
新蜀山劍俠
還珠樓主 原著
倪匡 新著
天下第一奇書
武俠角色扮演精品之作
俠女、仙客、妖人、
至寶、飛劍的奇幻詩篇



今世奇緣
飛劍仙俠共闖天涯
絕美的人物
詭妙的劇情
叫絕的解謎
真實的環境



結合冒險、戰鬥、魔咒、二次大戰戰情及時空之旅的異形啓示錄。
150個迥異場景、六萬幅串連動畫、豐富而緊湊的劇情、隨時有驚人發展。
支援VGA及SVGA兩種模式、您欣賞雪地風光、潛艇內景及異星景色。
畫面取景以電影手法及技巧、各種角度帶給玩者懸疑的感覺及另類視覺美感。
遊戲全程中文語音、人物和動畫細部音效盡皆表現、遊戲介面十分人性化。

完全中文CD版

賭馬賽馬強強滾！

最好最棒的賽馬養成遊戲

軟世帶頭先開放！

軟體世界超級賀歲強GAME

跑馬場

資訊中心

馬市

人才中心


馬場大亨
勝利
馬廄
精品店
馬場大亨是部馬兒的成長記錄，也是你個人專屬的奮鬥史，你是馬兒的教練兼監護人，馬兒也是你的寶貝寵物兼搖錢樹，你們將經歷艱辛的訓練過程，大起大落的財務經營及瞬息萬變的賽馬賭馬，你可能夢想成真，成為呼風喚雨的馬界大人物，也可能古道西風瘦馬
破產人在天涯
這個完全賽馬賭馬遊戲，將引發一陣
馬場風雲！
軟體世界
智冠科技有限公司

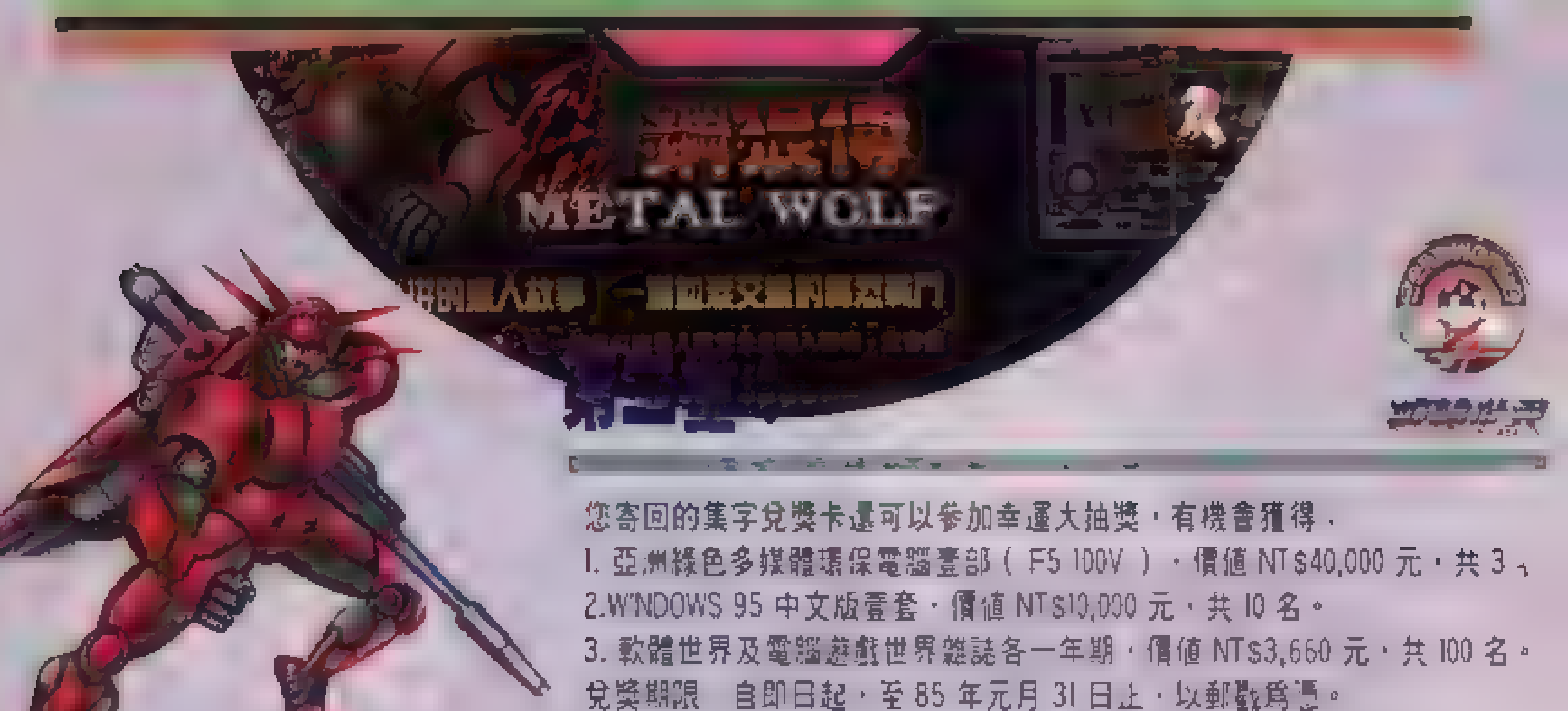
面對這麼優渥的獎品，
你心動了嗎？
那就趕快行動吧！
付出行動才是得獎的不二法門嘛！

大銀河物語

第一重：

只要購買"大銀河物語"、"烈焰鋼狼傳"、"機甲獵人"、"綜藝大進擊"四項產品，收集遊戲內附的"智冠""科技""出類""拔萃"等四張貼紙字樣，並將貼紙貼於產品內附之集字兌獎卡上，寄回本公司，將可免費獲得軟體世界發行之原版光碟遊戲軟體一套（兌換獎品明細請參閱集字兌獎卡）。

集字兌獎雙重大贈送



第二重：

您寄回的集字兌獎卡還可以參加幸運大抽獎，有機會獲得，

1. 亞洲綠色多媒體環保電腦壹部（ F5 100V ），價值 NT$40,000 元，共 3 名。
2. WINDOWS 95 中文版壹套，價值 NT$10,000 元，共 10 名。
3. 軟體世界及電腦遊戲世界雜誌各一年期，價值 NT$3,660 元，共 100 名。

兌獎期限 自即日起，至 85 年元月 31 日止，以郵戳為憑。

中獎名單將公佈於軟體世界第 83 期二月號雜誌上。


三國演義
貳
P.O. BOX 78-34 KAOHSIUNG, TAIWAN R.O.C.

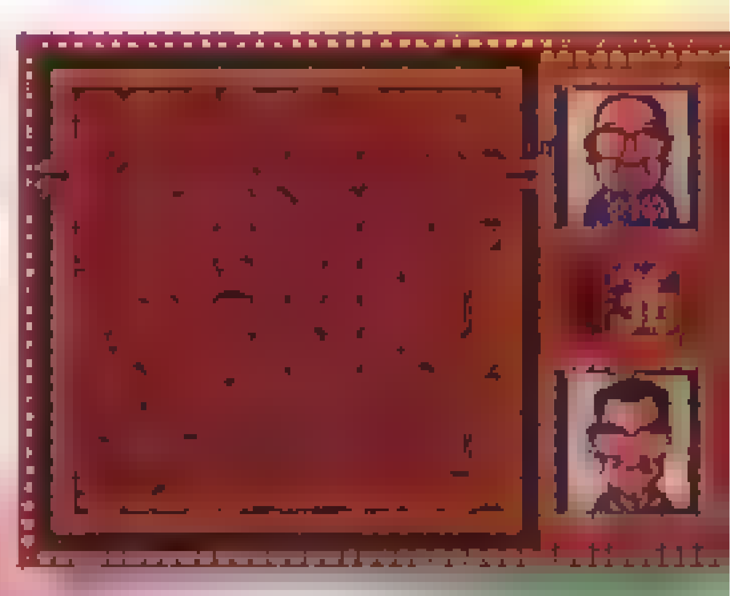


如果你不夠狠，
各位雇主們，請小心了！因為你所雇用的傭兵可能隨時反咬你一口，把你打得血流成河，遍體鱗傷！沒有憐憫．．沒有同情．．更沒有慈悲！
軟體世界
SOFTWORLD

鬥智、逗趣、爆笑...

最新智育遊戲即將登場！

文字接龍考智慧
黑白分明下夾棋
手忙腳亂玩拼圖
眼明手快來找碴
雙雙對對送作堆
迷路地帶眼昏花
機智考驗大搶答





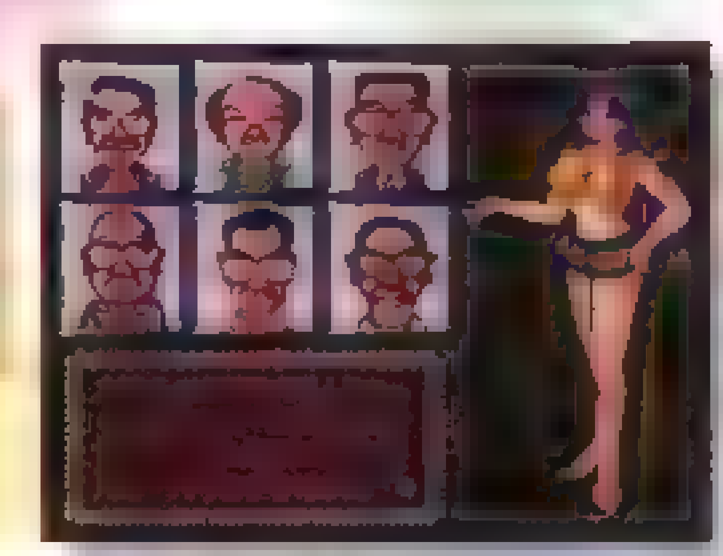






- 花一個遊戲的代價，就可以玩到七個遊戲
- 五種難度等級、上千種題庫
- 集各種益智遊戲類型於一身、變化豐富
- 可雙人進行、增加遊戲樂趣
- 高解析美麗畫面及輕鬆活潑的音樂
- 上班族、考試族最佳解悶伴侶







軟體世界

智冠科技有限公司 代理製作發行 SOFTWORLD

P. O. BOX 28-34, KAOHSIUNG, TAIWAN, R.O.C.



彩虹高科技
最強悍的3D射擊遊戲
一部完全３Ｄ動畫
遊戲
包括天空城、
及地下城
遊戲模式
640×480
320×200
彩虹高科技股份有限公司
TEL：356-9166
FAX 391-2484
劃撥帳號：18064246

極速風暴

* 創新 3D VR 動畫射擊／360度旋轉
* 將經歷 9 個外太空星球，27關卡，及40萬平方公里大場景
* 支援電腦網路 8 人連線
* 支援雙人對打程式
* 可選擇七種強力武器
* 無限制射擊快感
* 雙人對打可以語音傳達對方訊息

Computer
Game Review
92分

Terminal Velocity™



彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL：356-9166
FAX：391-2484

各大電腦門市、書局、漫畫店均有售。
劃撥帳號．18064246
戶名：陳重慶



超級大富翁
機會來了請把握！命運歹歹請忍耐！只要吸引其他對手
忍不住在你的產業上花下大把鈔票
你就可能成為超級大大大富翁喲！
軟體世界
智冠科技有限公司
◆本遊戲現正傾情暢銷熱賣中！快去買！晚來一步就虧大囉！

英特衛·追·求·前·衛



搶先發售

時空飛將 之 改變命運

一部上帝玩的遊戲！

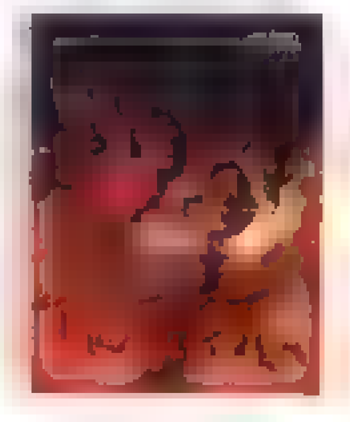
一百個世界，一萬年的時空，一隻邪惡的異形

你將回到未來，改變他們的命運……

★從未玩過的嶄新遊戲、融合時光旅行、

太空戰鬥、謀略、交易、角色扮演……★

中文手冊 精裝版



極速殺手

第一部超級賽車的競賽模擬遊戲

向您的反應神經挑戰！

-CGR-



凶兆（傑克闖魔手）

繼"魔域"後又一超大容量的恐怖驚悚遊戲

警告：別在黑暗中玩此遊戲

-PCG-



星戰3000AD

耗時四年，集太空模擬、戰鬥、探險，三合一的超級大製作

讓"銀河飛將"、"帝國戰艦"、"鈦戰機"收起來！

-CGW-

★唯一授權獨家代理★

英特衛多媒體聯合國

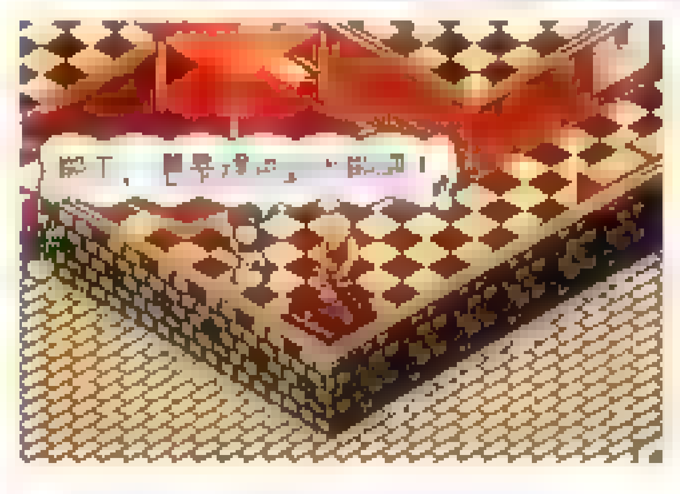
Call in 熱線 (02)999-6768



塞西利亞城

桑迪是塞西利亞王國王子，這一日晨起聽侍女說道父王正在大殿候著，不知爲了什麼，好像不太高興。

下了樓在走道上撞見行色匆忙的魔法師布萊恩，言談之間頗多閃爍，躲進房裡做實驗並吩咐門口守衛不准任何人進入。守衛轉述房內有些不穩定的魔法材料，且隨時可能發生爆炸，難道布萊恩正進行不可告人之事？



◆我不認識路啊！

廚房侍女看到布萊恩今早對著王上耳語幾句後，王上即大發雷霆。地牢裡有名士兵含冤叫道，他只是走進布萊恩的房間一會兒，就被他關了十天，當時還看見布萊恩全神貫注的用水晶球占卜，莫非真有不明究裡的勾當?!

下樓大殿見過王上並被訓斥一番之後，示意桑迪到練兵房找軍事長奧爾練劍。上樓在練兵房找著奧爾時，才發現身上沒帶兵器。向軍備房門口守衛拿得鑰匙後，於軍備房內靠窗的箱子裡拿到一把銅劍。名爲練劍，豈料不堪奧爾一擊，被抬回房間休養生息，王上與眾人搖頭離去後，正好趁機睡個回籠覺。

這一睡可真不含糊，直到半夜，但見那布萊恩溜進桑迪房間，繼而立於床前施法將桑迪逼出宮外…



海量之村



◆本法師…內急…

桑迪醒轉時已置身於一民宅內，床前站著村長馬文和女兒康妮，另有一名大漢麥可，桑迪跟三人說了一會話後，頭痛欲裂又昏睡了…

再度醒來時，床榻之前只剩下康妮，聽她說小小的島上只有海量之村，村內也只有幾戶人家，此村雖然是塞西利亞王國的領地，但由於商業不發達，很久沒有船隻靠泊。桑迪心想，布萊恩圖謀篡位，必須設法儘早趕回王宮。

起身向村長道謝並請求幫助回到王宮，村長反倒要求桑迪先幫一個忙，由於村人安迪的病情不穩定，希望桑迪代爲前往村子北邊的森林深處，由些樹上摘回十來個紅色果實好穩住安迪的病情，因顧慮桑迪不熟悉此島，特別吩咐女兒康妮同行。

二人出了村子往東北方進入森林，林內有不少怪獸亂竄，所幸由樹上採下的紅色果實不僅能恢復體力及法力，還兼具有解毒的功能，二人疲憊時也

可掉頭回村長家裡稍事休息。

將紅色果實交給村長時，村長記起以前常有一位魔法師來村裡購買糧食，他或許可幫助桑迪回到王宮。康妮表示幼時曾見過這位魔法師，並答應一同前往，村長特地打開西側的門，並交待說西邊的野獸比東邊多，務須小心為要。二人於是朝著村後的農地西側的柵門出發。

村內遇到詩人菲利斯提到，傳說塞西利亞王國的開國君主於建國後不久即過世，王國還一度因而混亂，至於死因則眾說紛云，有一說是因為他殺人無數，自己每每憶及便不寒而慄，終於日久成疾，加之被害者說是常有鬼魂纏擾，終致瘋癲而死。有鑑於此，於是他的兒子，亦即繼位的國王便將他安葬在一處極為清靜的地方，據說就在這寮伯島上。這般說來，桑迪的祖先還有精神方面的異常?!



◆ 能否先買個保險？

往西北方向在樹欉和亂石之間發現一尊石像，石碑上記載著是開國國王阿爾弗雷特的肖像，村民們稱之為王者之像。石像背後有一洞窟入口，可能正是魔法師的住處，洞內驚見一處地板上插了把劍，後方正是阿爾弗雷特的墳墓，石棺上寫著「武力不能解決一切問題，但在某些時候卻有可能是唯一的解決之道。」難道說，桑迪的老祖宗早已領悟「自古以來就有黑道」的道理？

桑迪上前拔動劍柄時，霎時間天搖地動，像似觸動了機關，果然在洞窟盡頭發現有面牆滲進光來，桑迪撞開牆壁後到達一處群山環繞的幽靜勝地，前方不遠處有戶民宅，二人推開門後驚見一具白骨，看來已經死了很久，似乎正是魔法師的骸骨。



◆ 只能打開一個哦！

桑迪打開屋內箱子時突然冒出一陣綠色輕煙，箱內則有記事簿一本，鑰匙一把及紙一張，這張紙是魔法便條，寫著傳送的訊息，魔法鑰匙是用來開啟傳送的工具，桑迪在屋子角落找到傳送點，二人於是利用它回到村子的西側門前。

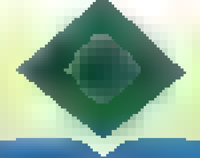
怎麼會忽然間有點頭暈？康妮的父親或許知道原因吧，村長細聽原委後表示，那綠煙正是詛咒，不醫治的話可能捱不到一個月，他交待桑迪先到北方洞窟內的神聖之泉浸泡三兩天以舒緩因詛咒而造成的病徵，村長則協助利用魔法便條傳訊息到王宮請人來此接回桑迪。

跟村民一一道別後，桑迪隨著康妮由村外越過森林來到一處洞窟，洞內果然有處泉水。桑迪跳進泉水中浸泡三天三夜之後，頭不再暈了。二人走出洞窟之後發現天色驟然間變暗了，像是暴風雨來臨前兆，趕緊回村裡看看是否有人來接。

碼頭上有兩艘船隻停靠，桑迪心下一寬，一定是父王派來的人，應該早已進入村子了…二人踏進村子，映入眼簾的是慘絕人寰的景況，王國來的士兵正大肆殺戮村民，桑迪與康妮聯手奮力擊潰一干兵眾後，康妮責怪桑迪是禍狹，若非她父親利用魔法便條也不致全村遭劫，康妮誓言要報屠村之仇，說完話後即忿而離去。

桑迪回頭審視屍首，那帶隊之人竟然一息尚存，答稱接獲軍令前來屠村，由於有消息說該村有人冒充王子，正打算密謀造反…桑迪出示王上御賜項鍊證明身份，並將事發經過詳細說給里昂將軍明瞭，里昂聞言表示願為王子效命，協助桑迪重返王宮。

二人來到碼頭時只剩一艘船，另一艘大概被康妮駛開了。桑迪懷著哀傷與復仇之心，與里昂乘船展開歸鄉之旅，在駛向塞西利亞大陸途中遭遇暴風雨，船隻終告擱淺…

◆ 女僕留一個下來吧…

安羅迪村

二人不醒人事倒臥在沙灘上，桑迪掉落一旁的項鍊被一人拿走…之後，有父子二人前來救桑迪和里昂…

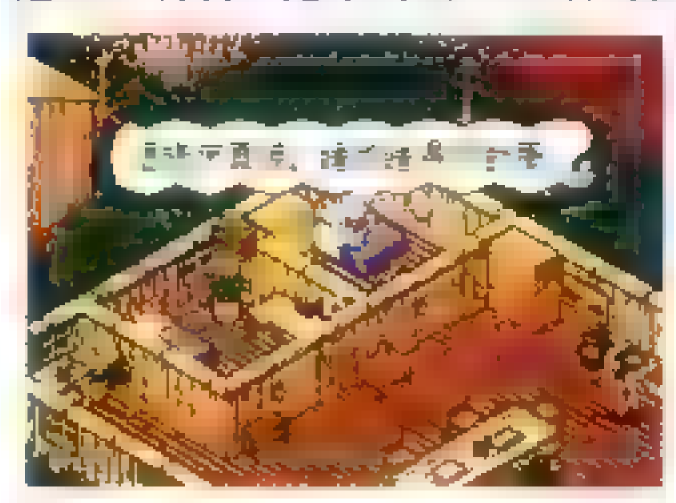
甦醒時竟睡在旅店中，下床探詢後方知被旅店主人亞瑟父子所救，亞瑟也是此村的村長，他翻出桑迪身中詛咒，說道西方的洛姆爾村有位叫瑪雅的女祭師，她應該可以解開詛咒，村長並提到國王駕崩，聽說是染上急病…

村長兒子表示應該感謝亞佛列，是他通知村長父子前往救了二人，據說亞佛列是個拾荒者，有點怪脾氣，既然能知道二人罹難地點，那麼，項鍊可是他拿走的?! 待會兒得前往南方的沙灘附近去找找他。

村民們都很和氣，有戶人家專售玻璃製品，而



這些玻璃瓶全是他的妻子蘇珊所製作，他們的兒子科林說起亞佛列倒是信誓旦旦表示他不會偷東西，原因是亞佛列自己的東西已夠多了；另有一名退休礦工法蘭克說是亞佛列以前也住在村內，但因偷了華特村的寶石，鬧得兩村不和，法蘭克之所以退休，據稱是因爲礦坑裡的黑水晶不值錢了。



◆免費的就將就吧！

由村子西方走到村外，瞧見一人被惡霸打傷在地，桑迪拿了個紅色果實救了他，此人名喚柏賓，說是村民向他借錢不還，還把他打成這模樣…跟著他到他家中坐坐竟然走進了旅店？！難道會是村長的另一個兒子不成？聽口氣又不太像…柏賓進而表示，此後在村內投宿旅店或買東西，只要報上他的大名，村民們就不會收取費用。

桑迪半信半疑步出旅店去求證，但村民們一聽到柏賓的名號，手持各種店中物品評估售價，或者索性不作生意了。這似乎有點蹊蹺，還是小孩子老實，科林提到柏賓常帶著刀子找人借錢，全村上下無一不討厭他，難道柏賓一直在撒謊？科林強調柏賓被打傷是因爲他在村中橫行霸道所致，村長的日記裡應有記載他的所有惡行…

回到旅店在房間內找到一本村長的日記，科林所言不假，日記上清清楚楚的記載著柏賓的[illegible]行…由於按捺不住遭受戲耍的忿怒，狠狠地教訓了柏賓一頓，繼而將他拖出村外…

洛姆爾村

這一趟路程還滿遠，所幸各路口都設有路標指引才不致誤入歧途。



◆初嚐戰鬥滋味

村長爲村裡經營魔法物品店，指點出瑪雅住在村內北邊的小屋，並要桑迪趕緊去找她。

小屋內果真找到瑪雅，她一眼看出來者是請求解咒的，將人引至屋外後，依例要桑迪先回答一個問題，桑迪力求瑪雅先行施法解咒之後，瑪雅問起桑迪的身份，桑迪據實以告但瑪雅似乎心裡存疑，她竟然表明是魔法師布萊恩的女兒…所幸畢祐一旁作證，瑪雅乃表示要同行以查明真相。

二人與村民閒聊時，由田裡一位農人史提芬口中獲知，數天前有個男人從北方來向他購買糧食，買妥後又急忙的走了，他是個中年男子，因爲用黑布將全身包裹住，所以相貌看不清楚；另一名獵戶希爾斯則表示，他在北方森林打獵時，看見一個山洞好像被什麼封住…莫非那山洞與黑衣男子有所關聯？！

魔法山洞



多摘一些留著吃…

山洞位於洛姆爾村北方，洞口果然有道魔法屏障，在這種偏僻荒野何以有此魔法？瑪雅施法解去屏障，她並且急著到洞[illegible]，[illegible]魔法封印，[illegible]桑迪和畢祐多[illegible]。

除了魔獸之外，洞窟[illegible]物[illegible]入洞裡深處一探，[illegible]魔[illegible]…布萊恩[illegible]說施法將[illegible]瑪雅[illegible]洞外，[illegible]群魔獸，[illegible]了，桑迪和[illegible]好在[illegible]…布萊恩魔力[illegible]後，瑪雅[illegible]…

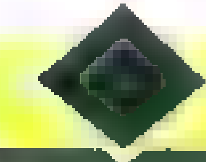


祖先是黑人？！

布萊恩說，當日使用水晶球時，看見軍事長奧爾被殺，這種景象已出現過多次，他心裡雖著急卻苦無解決之道，因擔心王子遭逢不測乃出此下策，之後就要身潛逃到此了。如此說來，水晶球所顯現的景象，莫非是預言軍事長奧爾有朝一日將爲王子桑迪親手所刃？而奧爾才是真正的叛逆者？！

布萊恩要瑪雅繼續協助桑迪，臨走前請布萊恩占卜項鍊的下落，布萊恩表示可能是住在艾曼達城的馬太所爲，他是有名的俠盜，但已痛改前非金盆洗手，他可能知道一二。據布萊恩的描述，馬太的頭髮是棕色的，髮型古怪，時常穿著黑衣，這般模樣相信不難找到。

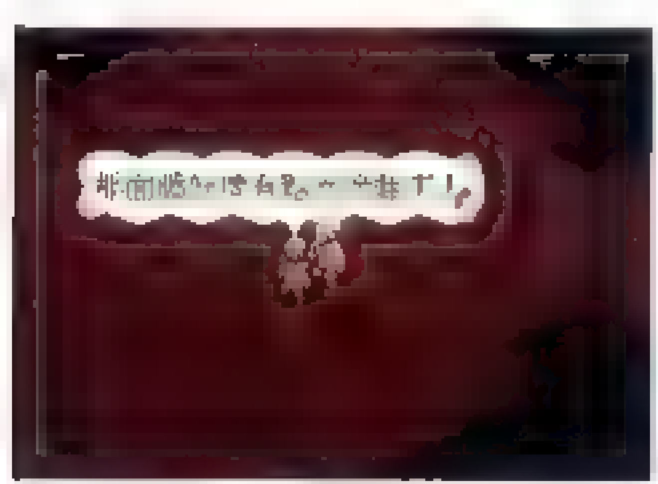
還是先去瞭解一下亞佛列倫取寶石的事吧！



華特村

旅店的房間內有位冒險家阿范查詢稱有什麼問題都可找他。桑迪問道有關柏特國王駕崩一事，阿范查表示這件事有點奇怪，每個國家的元首駕崩後必然會舉辦盛大的喪禮，但這次卻沒有，而且國王駕崩的消息也不在當天宣佈…阿范查又提到山賊收藏物品的山洞就在大陸的東北方…

村長專售武器，問他為何與安羅迪村不和時，村長說道此原本有一顆代表豐收的紅晶石，這種紅晶石是十分稀有罕見的，但是不久前卻不翼而飛，而當天亞佛列又來過此村，所以村民們都認定是亞佛列所偷取。村長的兒子彼斯表示曾見到亞佛列走進廟裡，但無力阻止，對於桑迪的追問顯得頗為不耐。



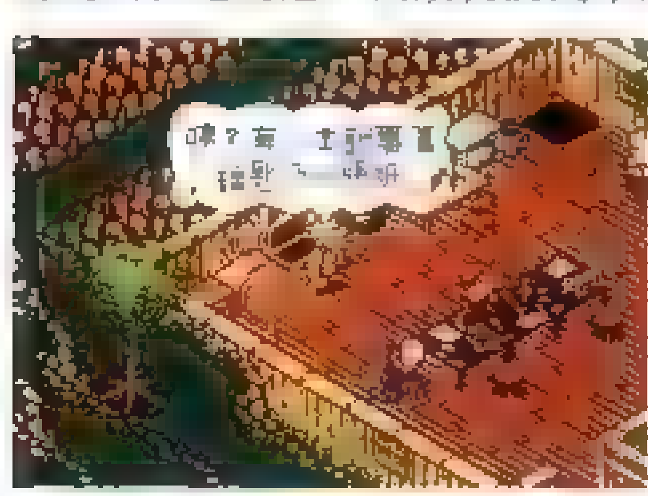
◆撬開它就是了

村人們根據讚彼斯是個做大事的好材料，他的妻子美寶則常聽彼斯提到他家後面的那棵樹旁碰見過鬼…桑迪由於從未見過鬼，乃拖著里昂和瑪雅前往見識見識。

繞過村長的武器舖往屋後村林查探，盡頭有處樹根的泥土顏色有點不同，桑迪伸手到樹根的泥土堆裡竟然取出失竊的紅晶石…敢情偷紅晶石的正是彼斯?! 正所謂家賊難防…

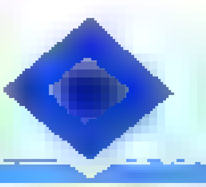
沒料彼斯矢口否認犯行，將紅晶石還給村長後，村長欣喜若狂的奔相走告村民尋獲紅晶石的消息…村民們都相信是彼斯找回的，只有旅店女老闆獨具慧眼，但住宿費並未打折優待…

羊圈裡的主人有一頭綿羊不見了，央求桑迪等人代為尋回，免得遭野獸生吞活剝，這隻綿羊叫小胖，應該走得不遠…果然在村口附近發現小胖，可是越叫牠越走遠，回頭再詢問羊的主人時，他才說明小胖的習性，當叫喚牠時，小胖會立即掉頭反向而行…桑迪一人七手八腳的才將小胖成功的趕回羊圈裡，主人為了表示謝意乃致贈五十個銅幣…這個錢賺得真辛苦…



◆先把屍骨埋了嘛

離開村子後，在東北方的山洞裡找到一把賊王之刀。



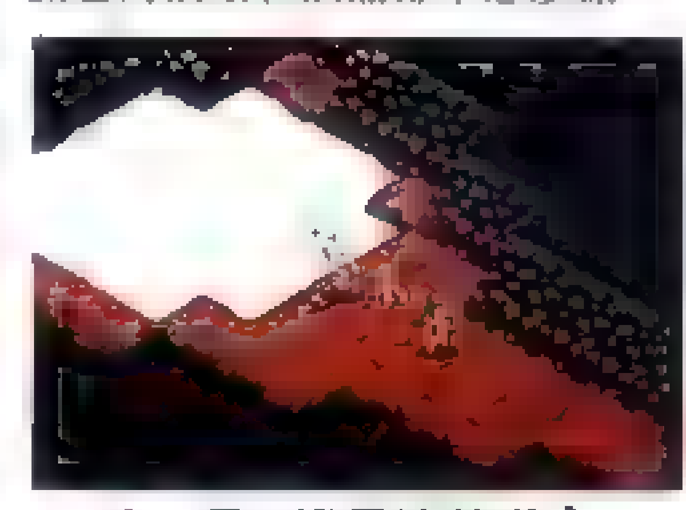
海灘

亞佛列的小屋位於大陸的南方，華特村的紅晶石既非他所偷，自當還他個清白。亞佛列為了感謝代他洗脫罪名，故而說出由兩具「屍體」上撿到的項鍊已賣給艾曼達城的富商丹尼，這下還得了，萬一被有心人士取得項鍊，那王室就危險了。

艾曼達城

城內居民口耳相傳，說是富商丹尼在最近才發跡，突然間富裕起來。武器舖裡遇到一位劍士諾曼，他原是富商丹尼的近身侍衛，因在無意中知道了丹尼的一個秘密，結果遭到解僱，桑迪問他是什麼樣的秘密時，諾曼反倒不開口了。

酒吧的侍應生說道，只要給諾曼一點酒，要他扮狗也不難…是嗎？趕緊到吧台買一瓶酒給諾曼送去。諾曼將酒喝下之後表示，丹尼之所以這幾年會富裕起來，暗地裡倚靠著一個組織…醉啦?! 看來諾曼的酒量和酒品都不怎麼樣。



◆ 啊…沒看清楚啦！

走出武器舖瞧見街道上有幾名乞者，自從柏特國王逝世之後，不知何故王宮裡忽然開課重稅，當乞丐雖然有一餐沒一頓的，但至少不用為繳稅傷神。有名乞者開口要十個銅幣後再告知有關丹尼的事，桑迪將錢遞給他時順口問道要如何才能進入丹尼的家，乞者表示最近聽說丹尼家要徵傭人，恐怕唯有如此才混得進去吧。

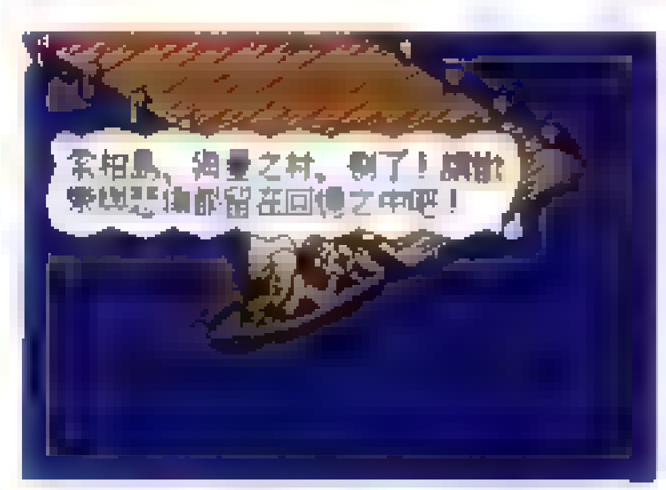
透過丹尼家門口女傭的引見，終告順利喬裝成傭人…女傭請示過丹尼後回頭要桑迪等人進門去找管家，管家自然會安排工作。見過管家後，說是要去書房整理書桌下的書本，這些粗重的活兒當然是非里昂莫屬；瑪雅被分派到廚房幫忙；桑迪則落得到地窖的雜物房打掃…跟著管家到地窖時桑迪注意到一間房裡收藏有寶箱，管家說是主人存放收藏品的所在，如此說來，項鍊應該藏在房內才是。

桑迪被管家帶至一房間收拾垃圾，望著一地排列齊整的垃圾，桑迪一兩下就全「抓」乾淨了，無

遊戲攻略

意間在角落的木桶旁拾獲一把倉庫的備用鑰匙，桑迪心想，不如趁今夜溜進收藏室偷回項鍊吧…之後，管家又吩咐桑迪到廚房端晚餐，甚至親自將桑迪帶至廚房，廚房裡碰到瑪雅，她表示有話待會見到房裡再說。桑迪依主廚吩咐將菜端至飯餐交給女傭之後，回到地窖的房間裡休息。

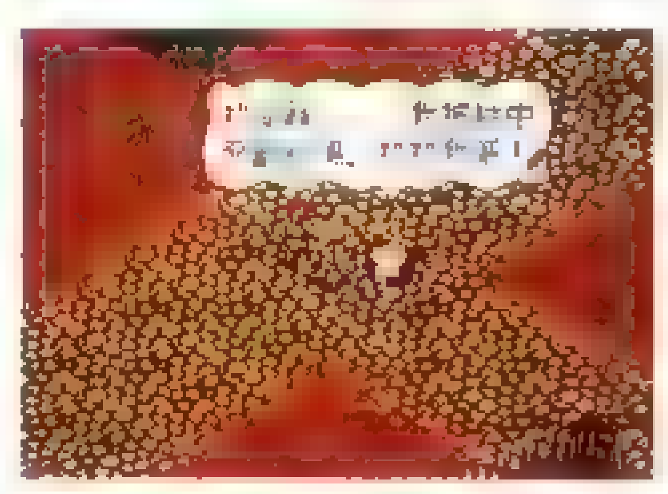
由於取得倉房的鑰匙，二人乃商議趁半夜時再溜進收藏室…半夜裡，桑迪被里昂和瑪雅喚醒後正準備潛入庫房，豈料一出房門但見一怪人由庫房走出，三人趕至庫房時只見標著項鍊的箱子已空空如也…莫非是被方才的怪人偷走了?! 趕緊回房吧，免得被發現時橫生枝節。



◆坐好！會翻船的！

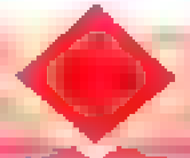
隔日一早，三人議定項鍊既已不見蹤影，還是辭工走路吧，臨走前先在庫房裡搜括一干可以帶走的物品。上樓向管家辭工之後這才步出富商丹尼的宅第。

昨夜那怪人究竟會是誰呢？布萊恩所說的馬太不正是徘徊在武器舖旁賣東西的男子嗎？髮型滿夠怪的…馬太倒也夠爽快，說是項鍊就藏在城門附近，二人亦步亦趨跟到城門時，馬太猛然間脫去一身黑衣，露出一身的肌肉…昨天夜裡的怪人正是馬太沒錯…他雖猶作困獸之鬥但終不敵二人，馬太求饒說是有苦衷，將桑迪二人引至家中後說道，由於王子即將登基，所以王宮要徵收大筆稅金，他因無力繳納，如今妻女皆已遭捕入獄，因而不得不行竊以贖回家人。



◆到底誰才是惡霸呢？

里昂提議設法救出馬太的妻女，馬太聞言當場允諾屆時必然歸還項鍊。桑迪心下不由納悶，何以會有另一個王子登基呢？不如到王城調查吧，也順便打探馬太的妻女究竟被囚於何處。



塞西莉亞城

甫一進城即赫然驚見康妮夥同另一名男子立於城門，康妮瞧見昔日率兵屠村的里昂，禁不住滿腔怒火意欲雪仇，經由桑迪一番解說之後，怒氣方才稍歇。經由康妮引見才知另二名男子一為革命組織的首領，人稱勇者韋列；另一人乃戰士希諾，希諾說道馬太的妻女必定是被囚禁於科華斯監獄內。

韋列表示要前往救出人質，不僅指出監獄在東南方且語多閃爍…韋列率同康妮和希諾離去後，桑迪不由心生懷疑，科華斯監獄不是明明位於西南方魔法山洞的附近嗎？看來必須捷足先登才是，那位所謂的勇者似乎對項鍊十分感興趣。

里昂表示要先找出入王宮的方法，只好分頭行事，相約在艾曼達城會合。里昂離去後，解救人質的重擔也就順理成章落在桑迪和瑪雅的身上。

城內居民提到，加稅是軍事長的建議，這項決策不但害得民生疾苦，百業衰退，尤有甚者，軍事長奧爾根本不把任何人放在眼裡；也有謠傳說，王子因為患病所以遲未登基…

科華斯監獄

桑迪為了勘查地形，於監獄後方找到一把烏金手爪和一把大地之斧。



◆這叫必要之惡？

進入監獄後，迎面湧擁上來一群獄卒，看來，桑迪和瑪雅是比韋列一行人早到了…擊潰所有獄卒後，於牢房內尋獲一把監獄鑰匙，正當要打開牢門救出馬太的妻女時，韋列夥同康妮和希諾趕來了…韋列揚言要奪走鑰匙，康妮和希諾總算看清他的真面目而陣前倒戈，協助桑迪和瑪雅阻擋韋列…

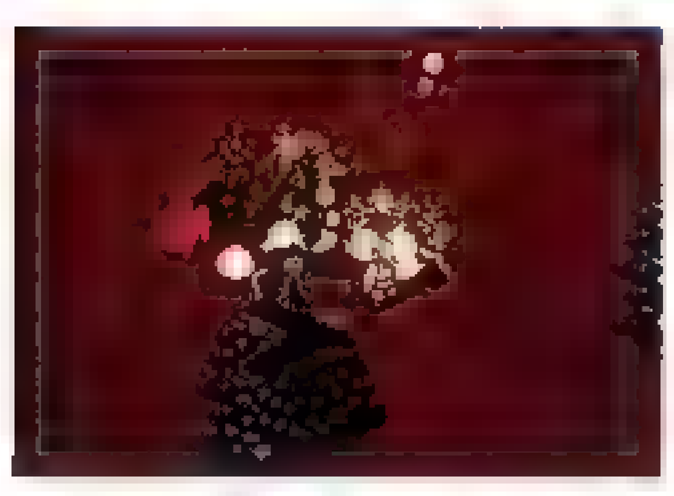
韋列落敗後忿而離去，康妮和希諾決定襄助桑迪重整王室，康妮並誓言要手刃軍事長奧爾，於是四人護送馬太妻女回到家中。



艾曼達城

馬太每次偷得的東西都交給好友代為銷贓，幸好特別吩咐要保留項鍊。馬太的好友叫李察，住在安羅迪村，據稱只要說出「你不是人」的暗語，李察就會將項鍊交給來者。馬太說話時，桑迪驚覺到窗外似有人竊聽，但其它人表示並未察覺，會是桑迪反應過度嗎？

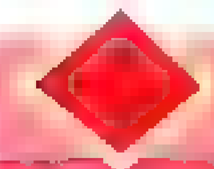
安羅迪村



◆ 這一團狗亂吧？

李察就是雜貨舖的老闆，桑迪吞吞吐吐的說出暗語後，李察表示方才有個男子說了同樣的暗語，項鍊已交給他了…如果桑迪的估計正確，該是韋列吧?!

村長亞瑟提到有個叫黑色信念的組織成立（似乎與魔法有關。很多人議論紛紛，說是黑色信念組織正在王城舉行祭禮，言者無不露出驚怖的神情…有此癖會自當前往見識。



塞西莉亞城



◆ 證明沒有色盲！

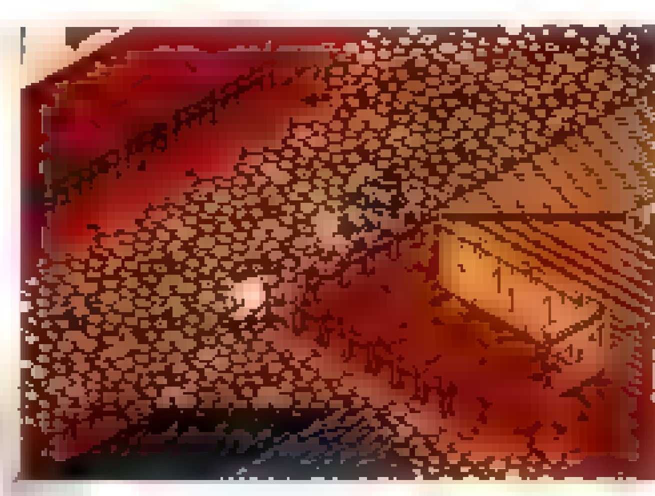
城內有座新建的祭壇，桑迪等人混進人群之中瞧他們究竟…施祭之人自稱是黑色信念副主席基思，他先說明黑色信念組織成立的宗旨，並表示主席安東尼因病未能出席，故而成立大會就由他主祭。

基思施完祭後猜出王子致詞…桑迪見狀將康妮二人拉至角落，這時，祭壇上的基思宣佈黑色信念已在各村鎮設立了分會，欲入會者可以到艾曼達城的總會申請…桑迪聞言心下一振，若能混入組織內部，或許可以找到些許線索。

艾曼達城

總會門口的士兵似乎很不屑黑色信念組織，說它以前只不過是個地下組織罷了，而今連比利將軍也得看他們的臉色；這兒以前有比利和里昂兩位將軍，里昂有一天接到軍令就率領部屬不知去了哪兒，一直沒有回來…

文森是黑色信念總會職員，桑迪一行表示要申請入會後，文森解釋說黑色信念的會員分為普通會員、初級研究員和高級研究員，聽說只要取得稀有的魔法材料就有機會晉昇為高級會員，桑迪心想，若要找出線索，恐怕得設法先提升為高級會員了…



◆ 知道蘇武的辛苦了吧?!

但是，魔法材料究竟是何物品？又該如何取得呢？

另一名職員說溜了嘴，表示主席存放的有關魔法材料的書籍就在樓上書庫內…二樓食堂的女傭不明白基思的食量何以如此驚人，每餐飯後還得拿一份到房間裡吃?!另一人則稱，時常聽到基思在房間裡自言自語…

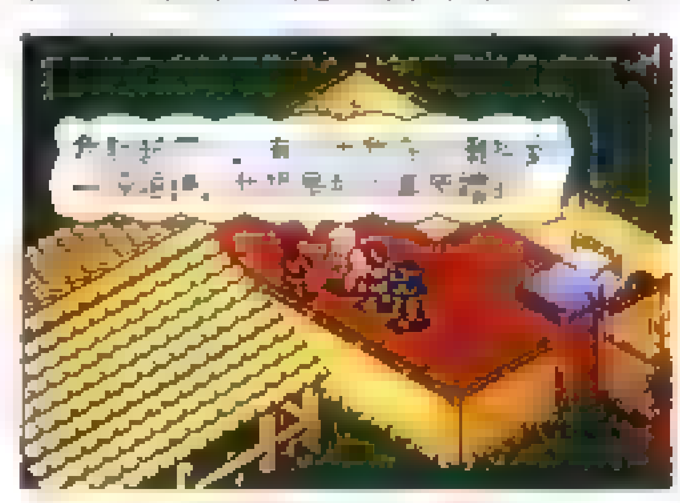
桑迪用計騙走書庫前的士兵後潛入書庫，房間當中發現幾本與魔法有關的大部頭書，其中的「魔法材料大全」上記載著稀有材料勁風葉。很多人以為勁風葉是勁風嶺上的樹木所生長的樹葉，其實是有機物的腐朽細胞加上魔法力量所產生的變種植物，這些細胞最好能長期受魔法浸漬，而這種植物則具有保護、改變形態、體本增元和延年益壽的功效。黑色信念組織對這種藥材需求量很大，而這些年來也只有魔法師馮非能成功的研製出來，可是他自己也以畢生的功力加上一雙腿做藥引，作出了重大的犧牲…

下樓向基思詢問勁風葉之事，基思允諾若能找到就可成為高級研究員；文森雖不知魔法師馮非的研究室所在，但表示可以問問馮非生前的好友，據說馮非的好友就是華特村分會的主持普頓，他應該知道才是。



華特村

原來各村鎮中原先鎖著的屋子都是黑色信念的會址…普頓先是堅持不會把老朋友的遺物交給任何人，康妮亂稱桑迪的母親患了重病急需魔法的力量才能根治，結果說得普頓一把鼻涕一把淚的給了支研究室鑰匙，至於研究室的所在，普頓只道是那個…什麼地方分會裡面…



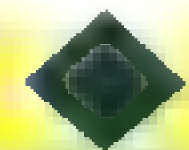
◆ 講這樣？真是的！

既然如此，那就往那個…什麼地方的分會去找囉。

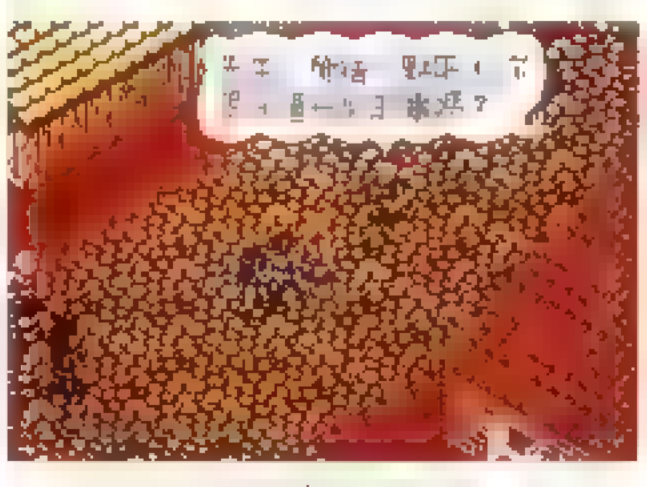


洛姆爾村

分會後方的小屋用鑰匙打得開，鐵定是瑪非的研究室了，屋內有個箱子鎖得牢牢的，不如再回頭去討教普頓吧。

 華特村

普頓說箱子是他和瑪非共同研究的，若要開啓魔法鎖就必須用三種晶石做成凸鏡，之後再讓陽光透過三塊水晶的透鏡，才能將鎖破壞。



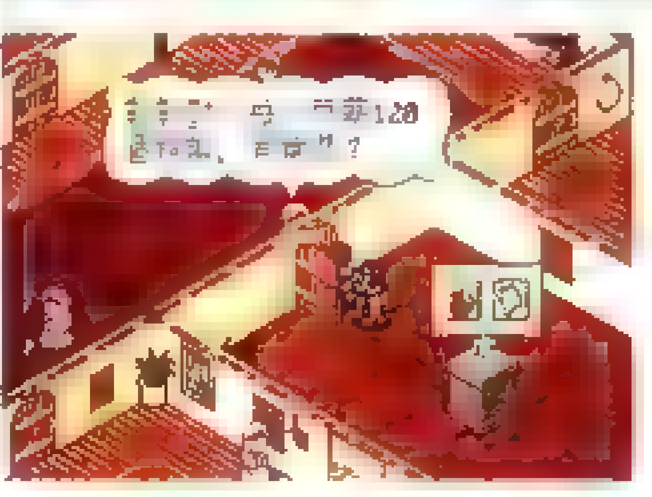
◆還是威脅還是恐嚇？

依普頓的說法，藍色的晶石可以在礦坑內開採到；另外有一分會的負責人有一條綠晶石製成的項鍊；至於紅晶石則是十分稀有的…紅晶石倒不難，應該可以向華特村村長商借得到…沒想到開個箱子還得折騰半天。

村長很講義氣，二話不說就借出紅晶石。冒險家阿范告訴大家說墳墓附近有個怪人，可是桑迪等人在墳墓周遭逛了老半天也無斬獲?! 只有墳場北方的山洞裡找到一把狼頭劍；亂石之中找到一把光明之劍；另外在海岸邊上拾獲三瓶聖水。

 安羅迪村

分會負責人的確有條綠晶石項鍊，他要桑迪先幫他將乙只盒子送去給艾曼達城的富商丹尼後，才要贈與綠晶石項鍊，這有何難呢？



◆供不供膳宿？週休幾日？

詢問退休礦工法蘭克如何才能採得藍晶石，不意法蘭克竟以兩千銅幣要出售採礦工具，工欲善其事，必先利其器，花錢買得鐵剷、工人帽和安全帽後，這就前往村子東北方的礦坑了。

法蘭克還交代說，採了藍晶石後別忘了拿去琢磨，否則就一文不值了，幸得法蘭克妻子提醒，科林的母親蘇珊可是個中的一把好手。

 藍水晶礦洞

雖然明知礦洞之中藏有強勁的魔獸，但軍事長不也說過「哪個地方不死人」嗎？所以為了採得晶石只有勉力為之了。

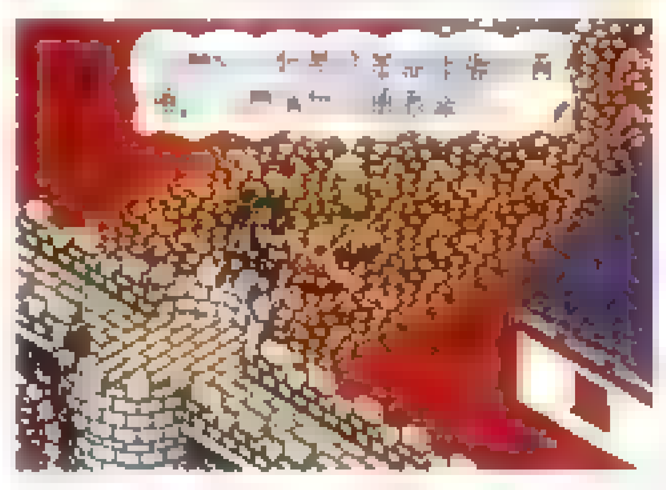
到了礦洞內部終於見到礦壁上閃閃發光的藍晶石，將所有的開採工具全交由希諾裝備妥當後，就由希諾獨自進行採礦的工作，不一會兒已採得近十塊藍礦石。

 安羅迪村

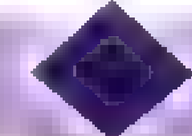
將藍礦石託由蘇珊磨成跟紅晶石一模一樣的晶石，眾人到旅店休息一晚後，隔日就拿到巧奪天工的藍晶石了。

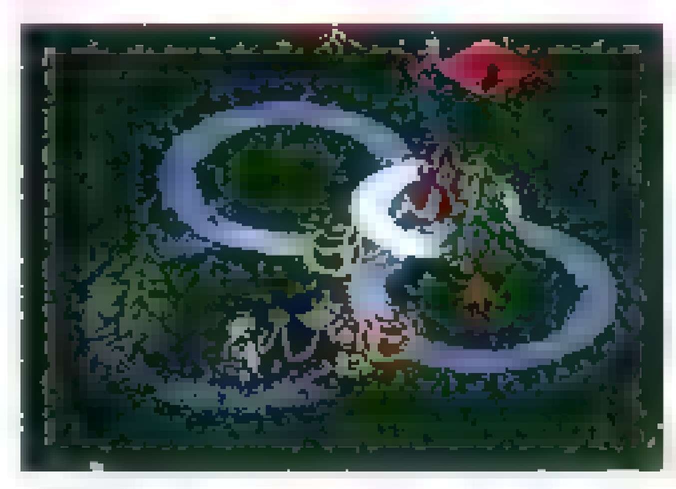
安曼達城

透過富商丹尼家的女傭通傳將盒子交給丹尼，丹尼打開一瞧竟然裝的正是綠晶石項鍊…而且，丹尼在一陣把玩過後也告氣絕身亡…桑迪抓了項鍊往屋外走時，迎面撞上安羅迪村分會負責人卡倫，原來是卡倫和他用這條項鍊做媒介施魔法殺了丹尼，原因是丹尼吞了他利用黑色信念魔法削來的錢…桑迪小心地挖出項鍊上的綠晶石…還好半路上沒有打開盒子…



◆那是人們瞎了眼…

 洛姆爾村



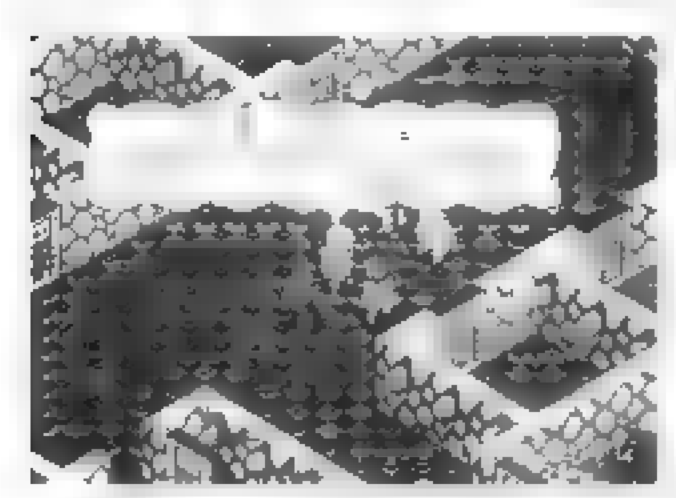
◆跑出圈外的算淘汰！

回到分會後方的小屋後，桑迪和希諾將屋內的箱子抬出屋子，使用三塊晶石再藉由陽光的照射，魔法鎖終於開了，箱內有本記事簿…桑迪翻開後發現記載的都是一般的魔法咒語…最末一頁夾著一片樹葉，應該就是動風葉了…有了動風葉就可以成為高級研究

員，揭開黑色信念組織和王室之間的秘密也就爲期不遠。

艾曼達城

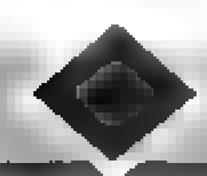
桑迪一行進入總會將勁風紫章給副主席基恩，基恩顯得異常興奮並兀自往裡走開…四人跟著上了樓一窺究竟，走上西側的樓梯後即聽聞基恩於房間內請出安東尼主席並獻上勁風紫…原來假王子就是安東尼利用勁風紫所變身的…桑迪按捺不住想衝進房去，瑪雅適時施展催眠咒並將桑迪抬離開總會…



◆很多政黨也是這麼說的

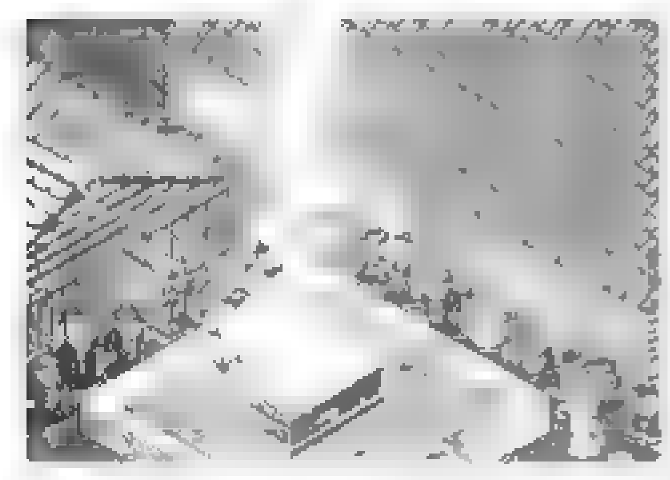
桑迪醒轉後想起與里昂相約在此城會合，料想里昂應該已想出進入王宮的方法，四人決定先在城裡找找看。

一行人於城門口瞧見里昂氣定神閒的佇立著，他背後則有一堆木桶和木箱…里昂想出的方法就是要桑迪等人躲進木桶和木箱中，再靜待搬運糧食的工人一起搬進王宮裡…里昂表示有事要找魔法師布桑恩，相約在王宮內再會合…里昂離去後不久，搬運糧食的工人就來了…



塞西利亞城

桑迪等人爬出木箱木桶後，已成功的混進王宮內，但卻發現偌大的王宮居然不見人影?! 照理說現在應該是籌備假王子登基慶典最繁忙的時刻，這情形是有些奇怪。



◆烤乳豬大賽?!

四人下樓來到大殿時，大殿裡早已聚集了一大群人，仔細一看，原來是卓列本人前來搶奪勁風紫，正與安東尼、基恩和奧衛一夥人對峙著。桑迪決定暫且先不露面，待雙方人馬體力與魔法消耗些許之後再趁機殺出…

一陣刀光劍影過後，卓列的人馬大敗，卓列本人則乘隙施法逃出王宮…桑迪估計復仇大計，此其時也…黑色信念魔法不可小覷，剎時間，安東尼與基恩已召喚出大群魔獸助陣，桑迪、瑪雅、康妮和希諾只得全力展開一場歷時數個時辰的最後決戰…



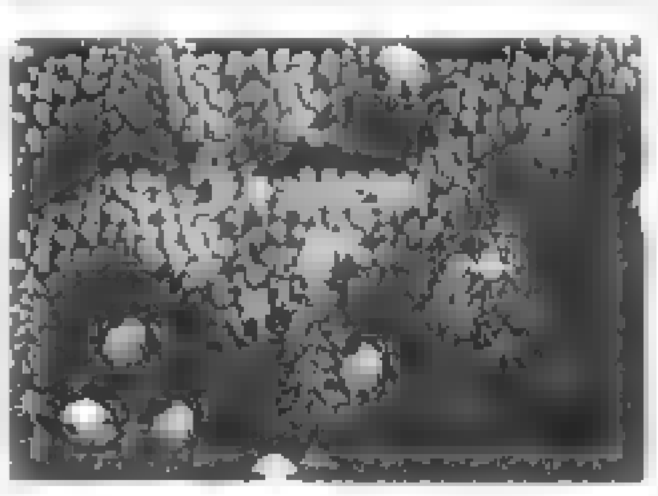
◆是瑪非的葬身之地…

獲勝時里昂也出現了，遭擒的軍事長奧衛深表悔意只求一死，這一刀得留給康妮替海鳳之村的無辜村民雪仇。康妮刀起時，屋外飛進一暗器刺殺奧衛，眾人回頭一瞧原來是陰魂不散的卓列，他放話有朝一日必將擊敗眾人後揚長而去…

桑迪感謝眾人的協助時，里昂突然舉拳自戕，意圖一謝海鳳之村的屠村罪過…眾人正愕然時，瑪雅瞧出里昂所服的是她父親布桑恩煉製的毒藥…原來里昂前往布桑恩藏身的魔法山洞只爲求得毒藥…

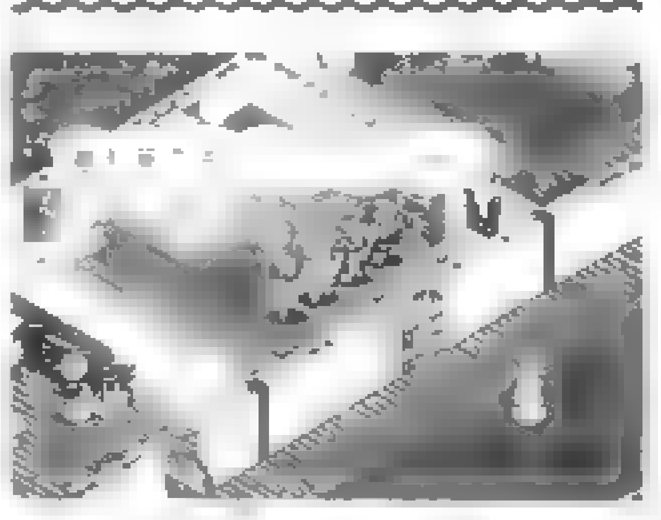
塞西利亞王城重振之後，桑迪感嘆何以眾多已靈因他而死，康妮安慰說人生如此，今後只要桑迪當個好國王，這些犧牲的生命才有價值。康妮原欲回到海鳳之村厚葬枉死的村民，但遭桑迪暫時留了下來。

半個月後，桑迪正式登基成爲塞西利亞王國的新任國王，將這段政變正式劃上休止符；里昂爲彌補過去所爲，誓言效忠桑迪，爲塞西利亞人民的幸福生活而努力；爲父親布桑恩洗去污名的瑪雅，在得到塞西利亞人民的推舉擁戴下，被桑迪冊封成爲王國的首席法師。



◆不拿白不拿的啦！

這一日，康妮匆匆的回到海鳳之村安葬村民，當她在父親新立的墳前哀禱時，心頭油然昇起配不上桑迪的念頭，並且打算留在村內度過餘生，豈料，桑迪的身影正適時的出現在康妮的背後…當大家沈浸在劫後重生的喜悅之中時，似乎都忽略了一件事，卓列這個餘孽尚未剷除…



◆待會兒就樂極生悲了



27 DRY FOUNTAIN SQUARE

伍德和坐在地上的"無力老智者"（ Powerless wiseman ）談了一會兒，《也買了一頂草帽（ hat ）以備不時之需》。智者告訴伍德到 Boozook 的寺廟（ temple ）去造訪他的老婆，可能會有所幫助，也給了伍德他老婆房間的通行密碼：KAH LRZ GOZ GNEE。伍德也知悉了他的工作是必須幫助智者帶回"藝術語言"（ artistic syllable ） 由左方離開。

28 SLAMMERS END

伍德看了一看，只見一個守衛和一位囚犯，由於無計可施，只好往回走。

29 BIGWIG SQUARE

由左上方離開，往工廠區一探究竟。

30 FACTORY SQUARE

好像有自力救濟的活動正在進行著，仔細一看，原來是一群人正在編織一個特別的旗幟。伍德和領導者談談，但似乎並沒有什麼有用的結果。閒來無事，左右看看，伍德在右方發現了一份報紙。《拿起報紙一看，簡直如晴天霹靂一般》！可可小姐竟然和 Bigwig 的大壞蛋在拍拖！

伍德頓時如洩了氣的皮球一般心灰意冷，提不起勁。《找了張長凳坐下》。（此時用滑鼠游標多按伍德數下他才會開始哭）沒多久，悲從中來，伍德開始嚎啕大哭。（此時用滑鼠游標點一下左方的電鈴按鈕）突然出現了一個小矮人，走到伍德身旁並遞給他一條手巾。沒多久，突然有隻小型的紙飛機從天而降，飛入左方的房子內。（此時再用滑鼠游標按一下門鈴按鈕）小矮人又出現把紙飛機拿給伍德。伍德打開一看，原來是一段來自 Azimuth 的訊息，內附了一組 tobozon 的號碼。立刻拿出 tobozon 撥給 Azimuth 伍德心中又有了新的目標，立刻又重振精神，準備展開行動

31 TEMPLE ENTRANCE

在 Boozook 寺廟門口的守衛直截了當的告訴伍德，只有用一顆 bluxtre nut 來交換，他才願意把門打開讓伍德進入其中。（一定要和他交談多次！）

32 ADMINISTRATION CENTRE

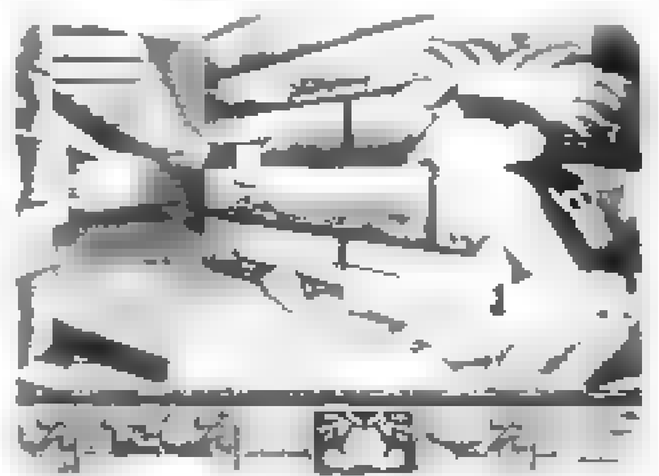
伍德想起從前在這剛好遇到一個寄售商，趕忙又跑回來找他（畫面最右方處）。老闆告訴伍德已經把最後一顆 bluxtre nut 賣給了"虛擬幻境之旅公司"的老板，也就是恩斯特先生（ Mr. Ernst Blimst ）。

33 PLEASURE DISTRICT

由右方離開東南。

34 VIRTUAL TRIP

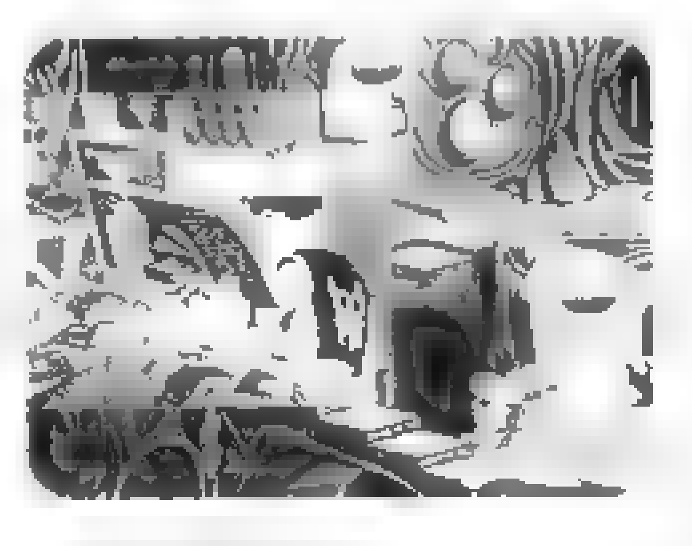
伍德用手點了一下右上方的大石塊，突然從空中伸下一隻巨手撿起石塊。從此之後， Blotoflatron square 和 Virtual Trip Tower 就可以直接相通，用不著再繞遠路啦！有個攤位擺設了古老的猜猜看遊戲，伍德稍微玩了一下，又賺取了一些銅板。



走到下一層，伍德進入電梯，從上來到第一層。和恩斯特先生談談後，《拿幾個銅板（ Sturl ）給他，轉身坐到椅子（ Seat ）上》，便可玩一場"毀滅戰士"。玩完後，恩斯特先生告訴伍德他不用 bluxtre nut 來支持他的胸膛，因為那是世上最硬的一顆核果。除非伍德能帶來另一塊一樣硬的東西來交換，否則他是不會把 bluxtre nut 送給他的。



35 Weather Forecast



伍德想了想，走了那麼多地方，倒也沒有發現有什麼特別硬的東西。他突然想起這裡天氣似乎不太穩定，常會有冰雹落下，《趕緊拿出 tobozon 》，按了天氣預告頻道的號碼，看看今天的天氣如何。（註： weather forecast channel ）。伍德撥了幾次，終於聽到在 Bigwig's area （注意：地點可能會有所變動，請仔細聽）處即將有大冰雹落下。伍德立刻趕往 BIGWIG'S AREA ，《拿出 Meteozon Watch 》，經過一番測量，根據指標在地上訂出一個座標。等了一會兒，果然一顆冰雹從天而降，伍德趕緊《走過去撿起來》，放入衣袋中。



36 VIRTUAL TRIP

伍德將剛剛撿到的 meteorite 拿給恩斯特先生，他也大方乾脆的把 bluxtre nut 送給伍德。

37 TEMPLE

伍德把 bluxtre nut 拿給守衛先生，然而他卻說他要的是內部的核仁（ pulp ），請伍德幫他把它打開一次！

38 WINO'S ALLEY

伍德心生一計，來到 wino's alley ，把 bluxtre nut 放入瀝青筒中，一瀝青的柏油（ tar barrel ）。

39 Weather Forcast Channel

既然天氣是如此的不穩定，伍德又想到利用冰雹高速落下的撞擊力來打開核果外殼，取得其中的核仁。

依法泡製，伍德又《拿出 tobozon ，再連聽了幾次天氣預報》，這次他發現自己必須前往另一個地方。來到了 Administration Centre ，伍德拿出《 Meteozon Watch 》，稍微測量了一下，第一次不幸被冰雹打中。第二次就順利地在地上標出位置。（注意：地點未必是在 Administration Centre ，有可能會變動，請自己注意聽一下）。

伍德《立刻拿出 bluxtre nut ，放在記號之上》，沒多久果然冰雹落下，核果就被打開了。伍德走過去《把地上的核仁撿起放入衣袋中》。

40 TEMPLE ENTRANCE

《將核仁（ bluxtre pulp ）拿出來交給守衛後》，他二話不說立刻把吊橋放下，進入其中開始另一個新天地的探險吧！



41 TEMPLE Hallways Level 1

在此層有三道門，分別是

① Taste Wiseman ：密碼未知。

② Health wiseman ：密碼依然未知。

③ Time wiseman ：門上有段訊息，大意是說"我現在在議事廳（ Council ），進入密碼是 Blaz， KAH ，ZIG， DRU 。"哈！真不小心！伍德趕緊拿出紙把密碼抄下。

《撿起容器（ gasoline container ）和一根湯匙（ Cooking pot lid ）》後，伍德由左上角進入了 Level 2 。



TEMPLE HALLWAYS Level 2

此區依然有著三道門。

① Fertility Wiseman ：密碼未知。

② Talent Wiseman ：這個之前有給過密碼了：KAH ， LRZ ， GOZ ， GENN 。伍德依序按入後，門果然打開，他太太快跑出來和伍德說了些話。

③ Council Chamber ：這門的密碼剛剛看過喲！就是：BLAZ， KAH ，ZIG， DRU 。

伍德按了之後，窗戶果然打開，《把頭伸入窗戶內探頭看看》，門就打開了。先不要進入。

伍德和 World Wiseman 談了許多話，似乎並沒有太大的收穫。進入議會吧！



Council Room

在房間的正中央坐著Time Wiseman。伍德想起在 Cui-Cui Store 中曾看過一個 Time Syllable 時鐘，但由於缺水而不能動。在和 Time Wiseman 談了許多話之後，得到了許多重要的訊息。出來回到 Level 2 ，進入 Level 3 。（中右方）



Temple Hallways Level 3

此地依然有三個門：

① Strength woseman ：門上有段留言寫著："我目前正和國王在一起"。

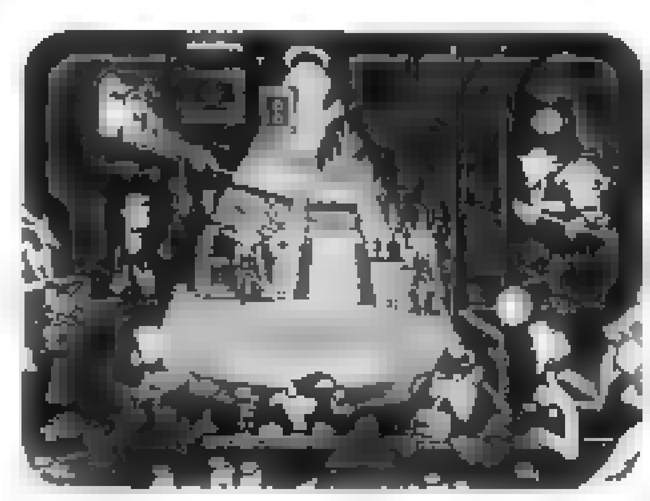
② Word Wiseman ：密碼未知。

③ Throne Room ：之前的一位女人已告訴伍德開啟此門的密碼：ZIG， STO ， DRU BLAZ 。

伍德按了正確密碼後，門應聲打開，步入其內尋找是否有重要人物或線索。



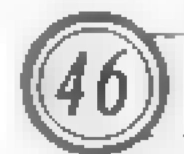
Throne Room



原來國王和 Strength Wiseman 都恰好在裏面。伍德費盡口舌《和國王談了許久》，終於得到了 Leading Syllable 。《拿出開罐器（ bottle opener ）給國王》，原來這不起眼的東西竟是國王尋找許久的失物。龍心大悅的情況下，伍德被國王以神奇光束加以冊封，並贈給他許多東西。伍德轉身和 Strength Wiseman 談一談，發現他久尋不到最重要的 Energy Syllable ，被某個未知密碼的箱子鎖在其中。

伍德順手拿取左方牆上的 Boozook formulae parchment 和右方（需捲動畫面）地上的chewing gum。

走到右方牆壁前，讀了一下牆上的文字，伍德又拿出身上剛剛拿到的手卷（ formulae perchment ），仔細翻了一下。原來伍德必須找齊 9 個 Boozook Zyllable ，加以組合後才可獲得七種神力！（這也將是今後遊戲進行的重要目標）。



Weather Report

伍德想到利用天氣預報頻道，可以得知哪裏快要下雨了，再及時前往，就可有足夠的水份來供給 Time Syllable Clock 。《拿出 tobozon ，撥了天氣預報頻道的號碼》，聽了幾段，伍德發現在 Red Light Distinct處正好快要下雨。

來到 Red Light Distinct ，伍德依例《拿出 Meteozon 》，在地上劃了個叉叉的符號。該用什麼來盛水呢？伍德《拿出草帽（ hat ）放在記號上》，沒多久就有一陣雨落下，裝滿了帽子，伍德撿起來放入衣袋內。



5 to dime Store

伍德《拿出口香糖（ chewinggum ）貼在水管（ hose ）的漏洞上》，再把剛剛接的雨水倒入容器（ Clock's Tank ）內，順利取得了 Time Syllable 。



Council Room

來到了會議室，伍德拿出剛取得的 Time Syllable ，並《使用在 Time Wiseman 身上》。老人高興得喜出望外，給了伍德 Word Wiseman

的密碼：BNZ BNZ BNZ GLAP，也給了伍德 Advisory Syllable。



49 Level 3

來到了 Word Wiseman 門前，伍德依序《按下 BNZ BNZ BNZ GLAP》，出現了一隻可愛的小動物。一番言詞對談後，《伍德拿出小豆豆（pean aut）給牠吃》，順利取得了 Basic Syllable。

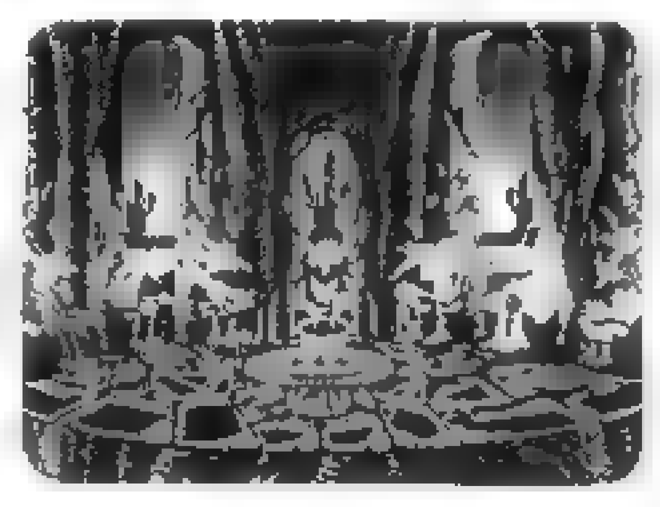


50 TEMPLE ENTRANCE

回到了寺廟入口，失去方向感的 Word Wiseman 駐足在入口處，一副無助的樣子。伍德《拿出 Basic Syllable 並使用在他身上》，立刻就讓 Time Wiseman 找回了失去的記憶。他希望伍德能幫忙找回 Fertility Wiseman，並給了伍德兩組密碼：POO ZIG DRU BNZ 以及 BNZ POO GLAP BLAZ。



51 LEVEL 1



來到 HEALTH WISEMAN 的門前，伍德在ㄔ按了"POO ZIG DRU BNZ"，門立刻開了一個小縫，伍德推門進入，在裏面找到了一本筆記簿。伍德看了一下，裏面的內容提及 Health Wiseman 目前正在 Virtual Trip 內。



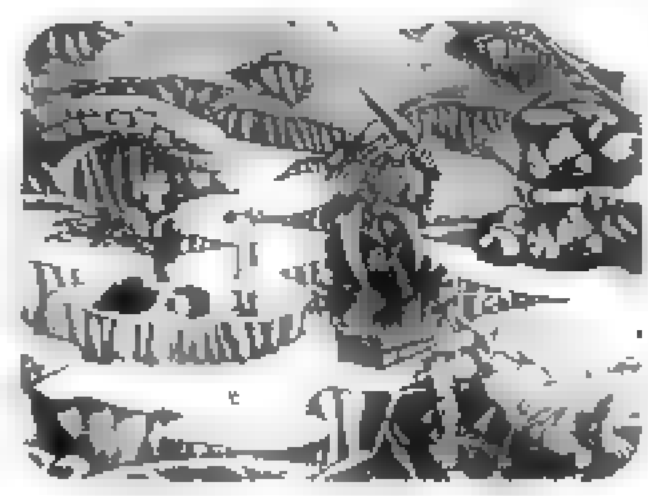
52 Level 2

在 Taste Wiseman 的門前按入"KAH BL AZ ZIG STO"他告訴伍德他缺少 Schnaplure。

在 Fertility Wiseman 門前按入"BNZ POO GLAP BLAZ"他老婆告訴伍德他正在"快樂之屋（House of Happiness）"尋找 Green Syllable。



53 Virtual Trip



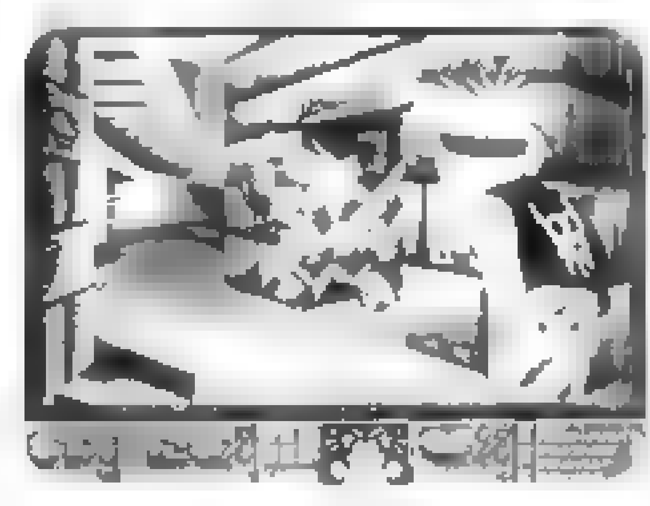
花了一塊錢，伍德又進入了 Virtual Trip。在裏面伍德遇到了 Health Wiseman，並將他從怪獸手中解救出來。為了回報，他給了伍德 Medical Syllable。由於已經蒐集了五種數量的 Syllable，伍德依照配方合成了三種方式：① Memory Formula：Leading + Basic + Leading ② Diagnostics Formula：Basic + Medical + Basic ③ Past Formula：Time + Basic + Leading



54 The Memorial

《伍德拿出 Past Formula 使用在雕像（Statue）上》，突然時光倒流，伍德回到了過去。

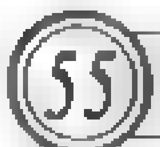
（1）過去：伍德走到左方，發現那位一怪石點異狀，《伸手摸了一下》，下方出現了一塊石頭。伍德走過去，《按了一下石塊，出現了一個頭盔（Hemlet）。伍德伸手入內一摸，抓到了一條魚》。由於每次要往右方走過去時，討厭的雕像就會阻止伍德，伍德《把魚放入雕像的甲胄（Armor）內》他就再也不會阻止了。



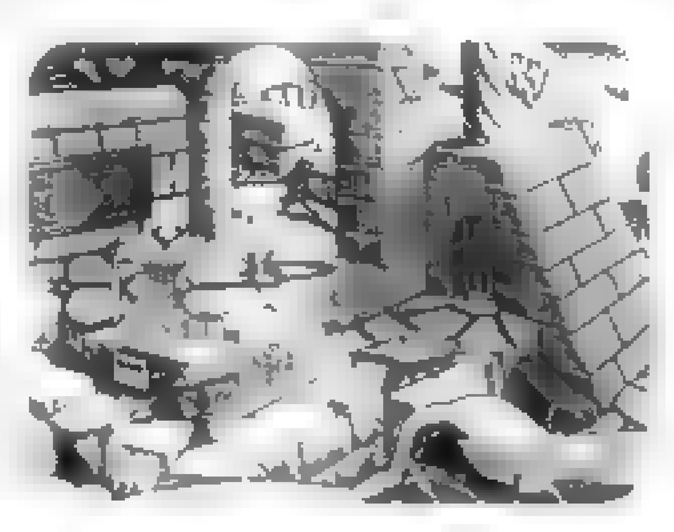
來到右方，伍德和那死的 Boozook 談了一陣子，《拿出國王給他的鑰匙圈（Key ring），對著士兵搖了兩下》，他便告訴伍德有關國王房內的石箱之開啓密碼："Glap POO GENN ZIG"。他也給了伍德一個 Boozook 的號角（Horn）。伍德《拿出號角一吹》，在右上方區域出現了另一塊石頭。伍德走過去一按，出現了一個 Boozook 人，正被石頭壓在地上。伍德《撿起右下方地上的叉子（trident），並往上方的石塊頂》，果然推開了一塊石頭，但不幸的是另一塊石頭又掉了下來。伍德再使用了一次叉子，終於成功的救出了 Boozook 人。為了答謝伍德，他告訴伍德把 Intuition Formula 留於戰士雕像的甲冑內，這樣一來伍德回到現代時就能撿取。伍德和 Boozook 戰士（Warrior）談談，並撿起地上的根玉米（Corn），由書的上方回到了現代。

（2）現在：伍德發現 Boozook 戰士的位置只

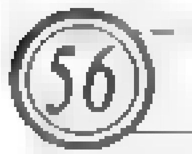
剩下一束乾鮮花在上面。伍德伸手進入左方的 Commander 雕像內，抓到一條已化成石塊的魚（ Stone Fish ）。



55 SLAMMERS END

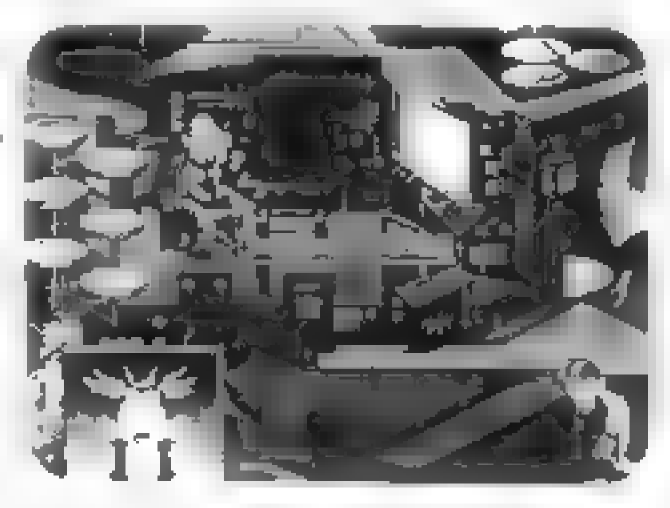


伍德來到此處後，往右走入涼亭，突然出現一個聲音，告訴伍德一些訊息。這位先生說起話來雖然怪裡怪氣的，但卻是伍德日後學習各項技能的重要指導老師。他首先教導了伍德"耳朵控制術"（ Ear Control ）。伍德《撿取石臂（ Stone arm ）和甲殼（ Snail Shell ）》，走到左方，《將石臂放入在貝殼中》，突然又傳出了 Azimuth 的訊息，他送給伍德一個"空間傳輸器"（ transportozon ），從此以後，凡伍德曾經去過的地方都可利用此東西直接前往，不須要再辛苦的奔走了。



56 Throne Room

回到此後，伍德走到最右方的箱子前，《依序按入聯密密碼："GLAP POO GNEE ZIG"》，箱子應聲而開，伍德得到了 Energy Syllable。需要它的人正在身旁，伍德《將 Energy Syllable 送給 Strength Wise man》，他便恢復了原有的能力和工作，可以再度重入崗位了。伍德趕緊製作 Strength Formula：依序加上 Energy、Advisory、Basic 三種 Syllable。





57 Stairs Street

伍德心中對商店內的那隻風箏一直念念不忘。再回到商店前，《伍德服下大力處方後，打破窗口取得了風箏》。（拿出 Strength Formula 使用在 Shop window 上）。



58 Administration GENERE

該是復仇的時候了。伍德《再度服下大力處方（ Strength Formula ），對眼前的 Bure aucrat 再加以威脅恐嚇一番，順利取得了"呼吸具合格書"（ Breath certificate ）。將該張證書放入 tobozon 的 drive 內，傳送給那位女經理。



59 Brotoflatron Square

伍德再度站回投幣式照像機前，依照先前的步驟——"穿戴"完畢後，《最後再把那根十字放入嘴中》，勉強造了一個笑容。投入一個 Sturl 後，拍成了最完美的一張相片，伍德再將相片傳送給女經理（放入 Tobozon 的 drive 內），終於得到了合格證書（ a lettle of acceptance ）。



60 Factory SQUARE

伍德將證書（ work permit ）秀給工廠警衛看，便可自由進入了。



61 Factory

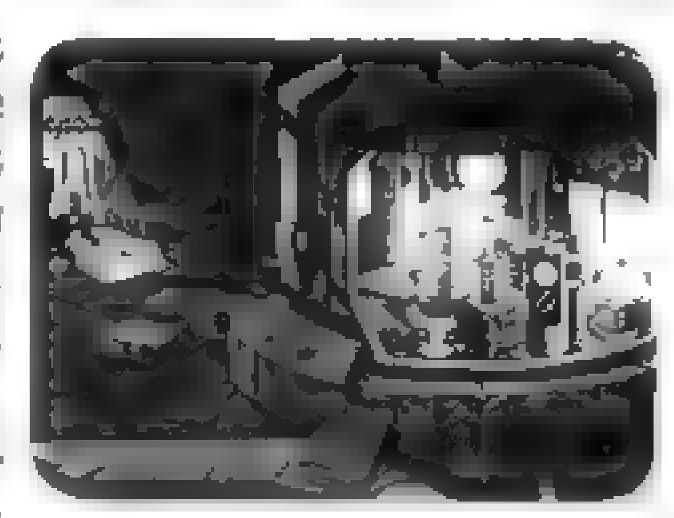


在左方有個滿臉橫肉的兇惡之人，伍德初入工作場所人生地不熟，也不清楚工作流程，於是趕忙向他請教。原本整個生產過程並不困難。（此處有點繁複，請仔細參照以下的步驟）①首先……走到右方取一頂帽子（……取……），再到右邊鏡子前試戴（將帽子放……在鏡子上），找到"合適"的帽子後才可進行以下的流程。（關於帽子是否合適，有一種方式可以判斷，第一是不合適的帽子戴上後主管會大叫，合適的則不會。第二是兩種情形的音效有所不同）。②找到合適的帽子後，走到右……方，按下一個按鈕（ switch ），便會掉出一個紙箱。（……）走到右下方，撿起紙箱，放於左方的輸送帶上，然後把帽子放入。③接下來容不得伍德多所遲疑，因為過幾秒輸送帶就會自動往左移。伍德必須在箱子左移前往左走，並站定到正確的位置上，如此才能在箱子彈出螢幕前順利接住。（至於正確的位子，

根據筆者測試的結果乃在左方油污中反光的白色部位）。接著後的箱子，會彈落於另一個機器上，然後輸送到上方。④伍德必須再走到上方，伸出手把箱子上的繩子打結，這樣才算完成了整個程序。

在成功的包裝完兩個箱子後，伍德走到工頭面前問他是否合格，不料工頭卻告訴伍德，仍未合格…。伍德一怒之下，對工頭動粗，拳頭相向…。

62 House of Happiness



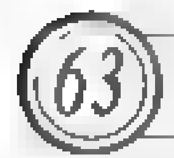
經過一番抵抗和打鬥，伍德被送往一座名為“快樂之家”的精神病院，並且被綁著倒吊在天花板上。經過一番掙扎（用滑鼠游標連按伍德八次以上），終於落下地面上，但雙手仍是束縛著。地上有一小段剛剛在扭動過程落下的小鐵鏈（Chain），《伍德用腳揀起，放入口袋中》。伍德左看右看，發覺右方牆上有異狀，《拿出鐵鏈，磨一磨牆上看看》竟然露出了一根鐵釘！伍德《用牙齒把鐵釘拔下》，放入衣袋內。有了鐵釘，要開門就不難了。《伍德走到右方，用腳夾著鐵釘把門撬開》，往右走。

出了牢房，走道上有群精神病患，右方則有位守衛阻住了去路。伍德一一和他們搭訕，並未獲致什麼有用的東西。倒是有位頭上頂著漏斗的人，口中一直重覆唸著“GNEE，BNZ，GLAP，POO”。伍德暗暗記在心中。

來到左方牆上的櫃子前，伍德依樣畫葫蘆，《拿出鐵釘使用在櫃子旁的勾勾（hook）上》，便可把櫃門打開，也因此取回了所有物品。

伍德立刻《拿出 tobozon 檢號：GNEE，BNZ，GLAP，POO》。在收聽到一段訊息之後，伍德感到全身充滿活力，一下就掙脫了身上的束縛，並決心要突圍離開此地。

來到右方，伍德伸手抓起阻擋者，《把他丟到座椅上》按下旁邊的開關（Lever），門果真應聲而開。

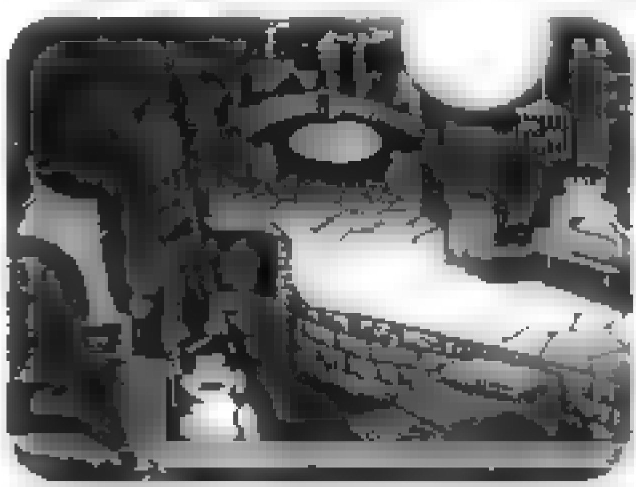


63 Laboratory

實驗室內有位瘋狂醫生，正在對某位 Boozook 人做著人體實驗。伍德和那位受害者談談，發現他原來就是那位為了找尋 Green Syllable 而失蹤的 Fertility Wiseman。但在此刻，伍德並不能幫上什麼忙。走到左下角，伍德拿起各種試管調配出不同的處方，喝下後產生了一些特殊的效果，不過倒也不會致命。伍德走到右上方看看，發現有個出口可以通往 SLAMMERS END。由左方出口走出。



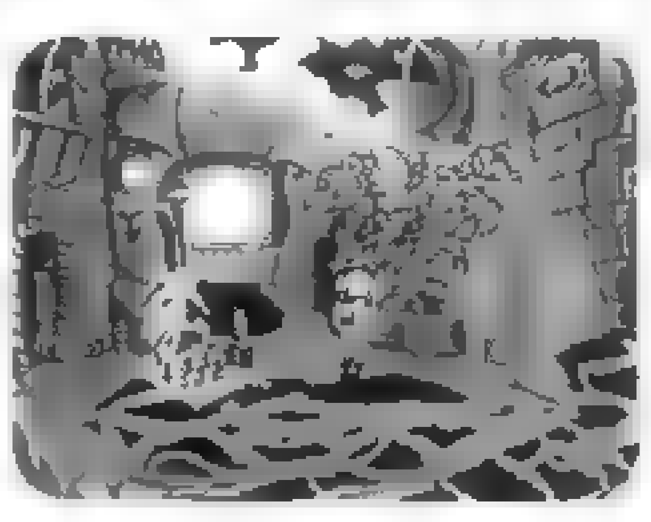
64 Fan's Plat Form



伍德走到右邊座椅（用滑鼠游標點一下風扇），發現了他在過去時光所看過的 Boozook 雕像。若要離開此地，利用此座大風扇是最好的方式了。《伍德拿出汽油（gasoline），倒入油槽內（tank）》，再按一下開關（Switch），風扇果然開始轉動。《跳上風扇，伍德全身衣物都被吹落，人也落入崖下》



65 High Morals Club



伍德落下的位置，剛好是所謂的“高水準俱樂部”，在這裡每一位會員都是穿著考究，思想保守的人。在被人聲斥責之前，伍德以迅雷不及掩耳的速度穿上衣服，不料領導人仍在訓斥伍德頓後，要他趕緊離開。當伍德轉身後，發現上之前店內救的鸚鵡，又恢復了看守人的職位，《趕快走過去和牠談談》，牠告訴伍德秘密出口所在的位置，並幫伍德打開。可惜每當伍德要走往右上的出口時，就被領導人阻止。

該如何突破眼前困境呢？《伍德拿出垃圾袋（trash bag），放於烤爐上（burn barrel）》，由於燃燒垃圾袋後產生了一些煙霧，將領導人的眼睛薰得看不見東西。伍德便大大方方的由右上方的出口走離。進入後，伍德發現原來是總裁的……總裁正在面對著鏡子練習演講，不料……上，褲子就會掉下來，實在很不雅觀……出去見人呢？伍德想起自己身上（還有一顆以前充當玩具熊眼睛的鈕扣，剛好拿出來應急。《伍德將鈕扣（Button）拿給了總裁後》，他便立刻恢復了自信，走到外面去……嘍！四下無人，左顧右盼後，發現有一捲錄影帶散置著。《伍德把一捲帶子都撿起來放入衣袋中，然後……放入錄放影機（VCR）中觀賞》。……幾片子都轉無聊的，但到

中有一捲片子，有位女高音正在高唱著歌劇，她唱出了一個音符，恰好就是 Areistic Syllable。

伍德趕快製造出 Happiness Formula：Areistic Sye.lable + Basic Syllable + Adrisory Syllable。

66 Administration Center

上次在 SLAMMER's END 的那位大師，又出現在右方俱樂部的門口。《伍德趕緊按了一下牆上的 F,L,BL 紅字》，大師便再度教導伍德新技能：Nasal Control。

67 Happiness House

又回到了瘋人院。《伍德拿出 Happiness Formula，使用在 Talented Person 身上》，他立刻由愛轉喜，並把 Green Syllable 給了伍德。

68 Labor atory

伍德想起可憐的 Fertility Wiseman，趕緊回到實驗室內，《把 Green Syllable 拿給 Fertility Wiseman》，他便具備了再度回到議會的能力與資格。

伍德走到右下方，撿取地上的 Snaplure Seed，並立刻著手製造 Growth Formula：Basic Syllable + Green Syllable + Advisory Syllable。將 Growth Formula 使用在那位瘋狂醫生身上，他便會停止工作了，Fertility Wiseman 也可順利脫身回去議會內。

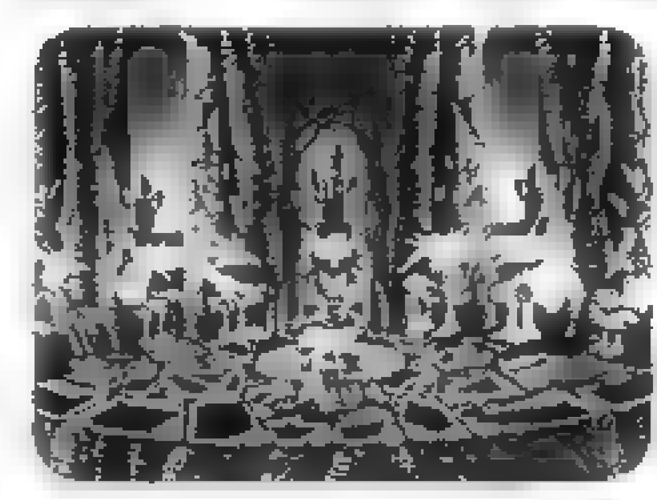
69 TEMPLE HALL Level 1

來到 Taste Wiseman 的房門前，伍德趕緊按下密碼：《將 Scnaplure Spice 拿給 Taste Wiseman》。過沒多久，他便會拿一碟菜給伍德做為回報。

70 Council of Wiseman

由於所有的智者在經由伍德的協助之後都順利回到了議，伍德本人也趕忙走回去，看看即將發生什麼事。

經過了極為冗長的討論之後，大家一致認為由於原先的 Chproznog 已被邪惡所污染了，並散布整個都市，大家決定重新製出一個。《伍德將罐子（Can）放於桌子上》，大家便立刻合力造出了一隻新的 Chproznog。《伍德接受任務後，拾起放入衣袋內》。



71 Wino Alley

《將 Memory Formula 拿給酒館的 Wino》

他便...想起...

伍德想了一想，回到從前的 Brotoflatron's plaza，直接投入一個銅板（sturl），又照出了一張相片，回來 Wino Alley，《將相片拿給 Wino》讓他能順利找回工作。為了表答心中的謝意，他教導伍德玩一種遊戲的方法（rummy game）。



走到右方 Bar 的門口，伍德《按了幾次門前的按鈕（Switch）》，在左方的樑柱間，大師又出現了。伍德趕緊走過去，而這次他教給伍德的是：Hair Control

72 SLAMMERS END

伍德來到監獄入口處，向看守的人要求申請，作...答覆是他必須帶著第 2b75 號的申請表方可。

73 ADMISTRATION GENER

依照線索，伍德再度回到此地，向 Bureaucrat 索取表格，但他卻告訴伍德已經忘了放在何處。《伍德拿出 Memory Formula 使用在他身上》，他便立刻回想起來，並把表格遞交給伍德。



74 SLAMMERS END

將申請書遞給守門的獄卒後，伍德順利獲准進入。



Prison Yard

有兩位獄卒正坐在中央的桌子兩旁。《伍德走往螢幕上方撿取地上的一塊小布（ rag ）》，走右下方擦拭下窗戶上的玻璃。此舉立刻引起獄卒的注意，他告訴伍德這件事有專屬的一位機器人來負責。沒多久果然出現了一個機器人。伍德和機器人

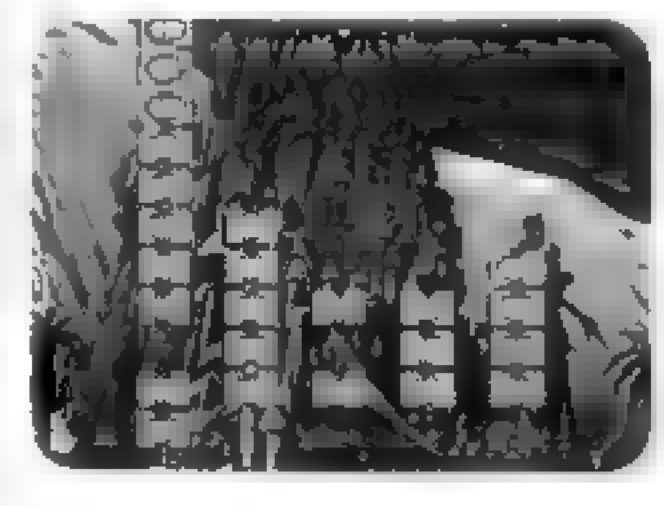


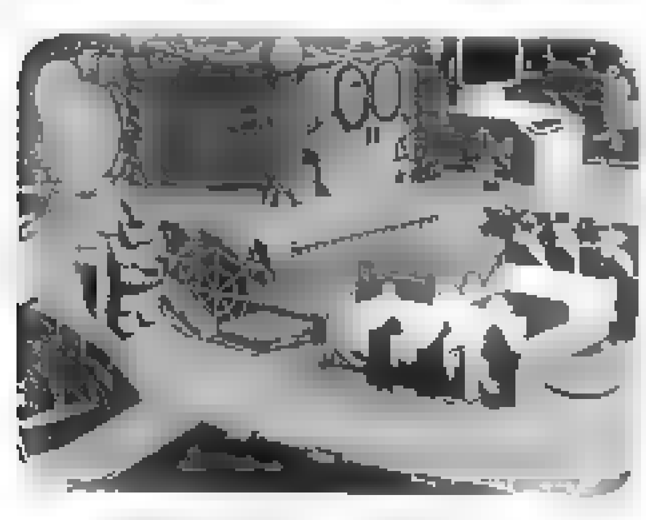
的地方上去》。在牌局進行時，伍德假借要上廁所緣故離開，並由廁所的窗戶溜出去。將＂牌戲規則＂（ Rummy rules ）交給機器人後，機器人便會加入牌局，伍德也成為自由之身。由剛剛那位守衛跳下來的地方上去，便可由右方離開此地。



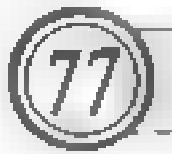
Prison Tower

伍德發覺已正身處高塔的頂部。看起來除了藉助風力之助外，沒有其他方法可以到達最頂端。《伍德拿出通訊器，再度接通大氣層報導）》，看了幾次，終於發現此地（ Pnson tower ）將有大風出現。伍德立刻《拿出測量錶（ Meteozon Watch ）稍微測試一下》，在大風將出現的地方畫上十字。《伍德再拿出風箏（ Boozook kite ）放於十字上》，沒多久果然一陣大風吹來，伍德順利往上著陸！和一位被囚者聊聊後，他便好心地幫伍德架出通往第二層的石階。





在第二層上，有條繩子（ rope ）以及兩根凌空突出的巨臂（ gargoyles ）。《伍德拿出石臂（ stone arm ）和繩子（ rope ）組合成一個攀岩器（ grabber ），將攀岩器投出，勾住左方的巨臂後》，便可再上一層。此時大師又出現了，教導伍德另一項神技：面部控制（ facial control ）。

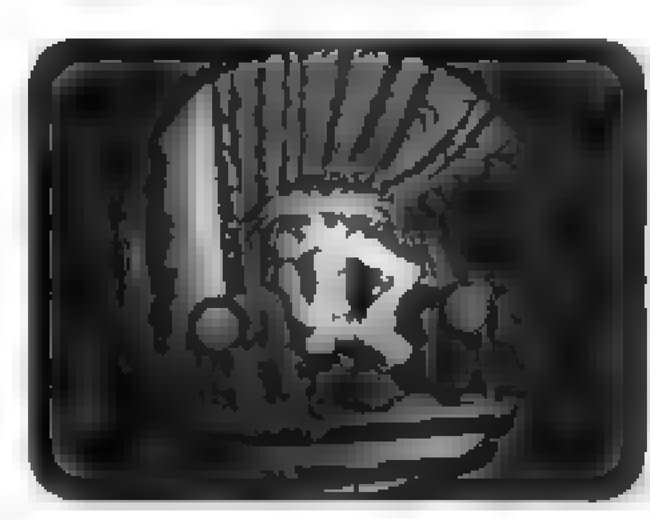


FAN

伍德已學會了所有神技，也有資格使用＂飛昇飄浮術＂了（ leviation power ）。來到大風扇。伍德初次試用飄浮術，將飄往對面的... 。



Aristocrats Terrace



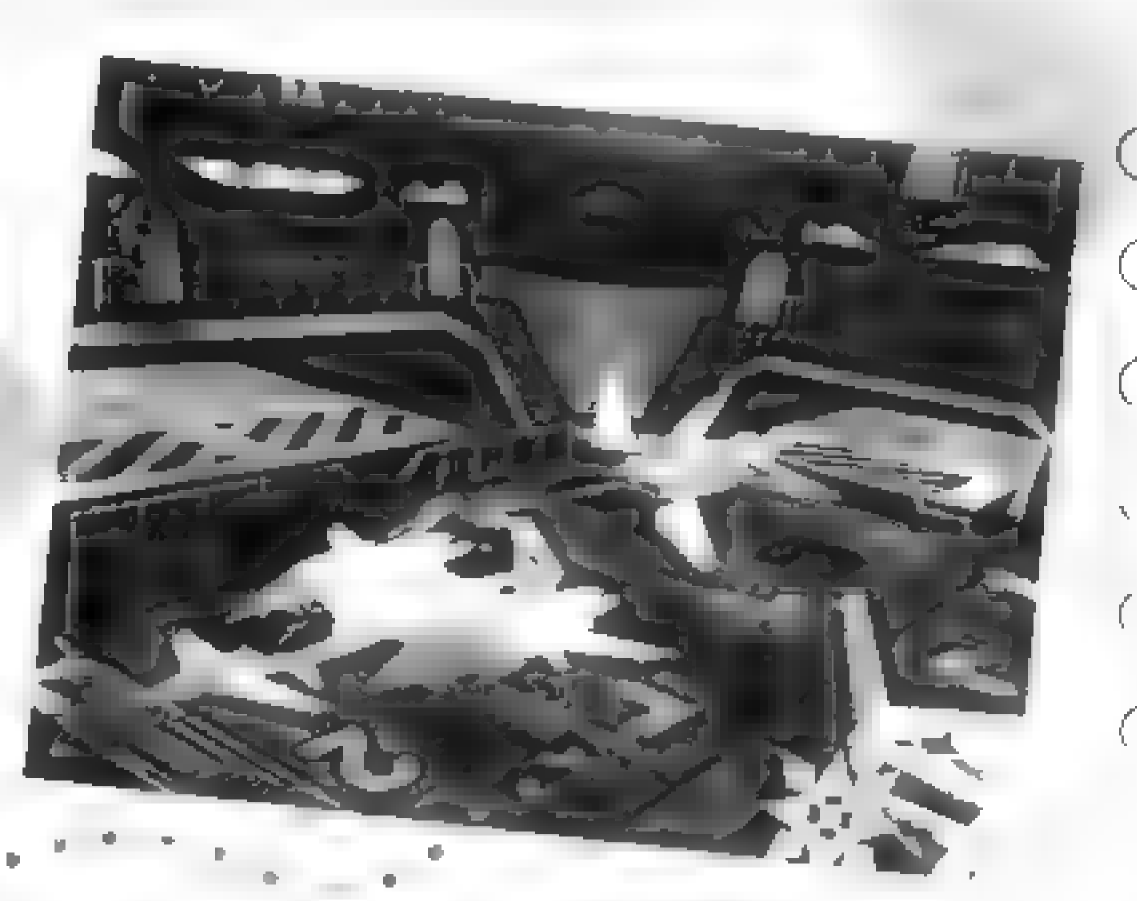
伍德走上右上方的門前，（先換人 GLAP ZIG GNEE LRZ ），然而守門人卻告訴他必須＂化粧＂後才能進入。伍德拿出太陽眼鏡（ blue eye glaeses ）給守門人看看，他卻說伍德不夠＂自然＂。哎！真令人傷腦筋！伍德左看右看，在左方的雕像上，有個螺旋形的印痕（ Spiral Dnprint ），伍德《拿出貝殼（ Shell ）放上去》，剛好能放入其中，而雕像的嘴巴也順利打開，伍德獲得了 Intuition Syllable。此時伍德順道合成了 Insight Sy able 、 Intuition Intuition Basic 。

Prison Tower

拿出攀岩器（ grabber ），這次往右方的巨臂投去。出現了一塊＂奇岩＂（ walled area ），伍德對著此＂奇岩＂使用透視力（ insight formula ），一陣時空轉換後，已身處於一座小室內



原星 劇情簡介

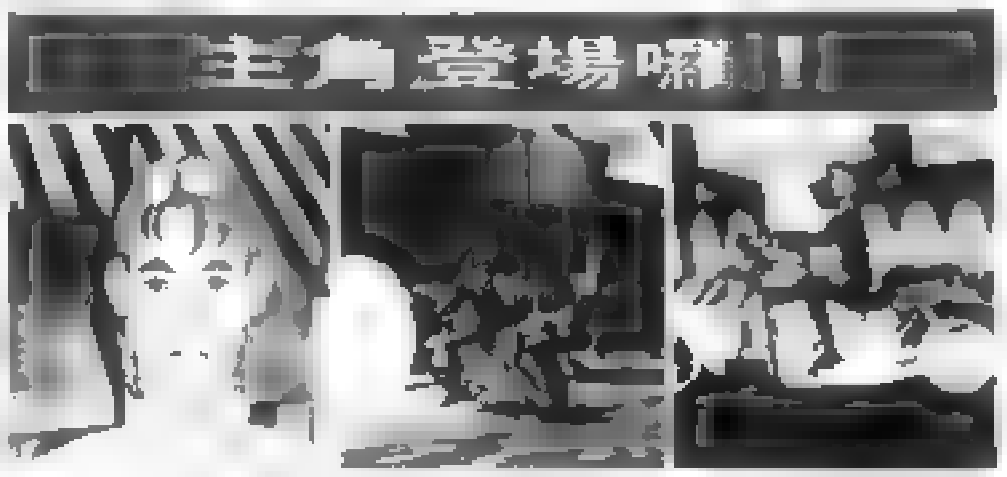


文字提供／歡樂盒

海盜旗艦飛翔號司令部－

「有甚麼事？我不是說過，我在玩原星的時候，不准有人吵嗎？」「頭目…，聯合國的戰艦群已經把我們包圍住了。這是第一次看到這麼龐大的艦隊」「別擔心，我手上有情報指出他們目前正陷入混亂之中。」「陷入混亂…那麼，我們要趁機突襲嗎？」「一點都沒錯，別被戰艦的數量給嚇著了，他們的戰力可沒表面那麼強大，這是上帝賜給我們的機會！所有的戰艦立刻全速前進，給他們來個致命的攻擊。」「是！」「今天將是改變宇宙歷史的日子」

主角登場囉!!



小剛（也就是主角—我本人！）是地球防衛軍最優秀的軍官，我加入了所謂的飛虎部隊。負責執行一個秘密的任務「TAKE BACK」。接到分發命令後，騎上最囂張的摩托車，到飛虎部隊報到吧！



PART 01 菜鳥上機篇

[illegible]司令部，[illegible]長得很像長官的人說：「歡迎各位加入飛虎部隊，我是飛虎部隊的指揮官[illegible]。從今天起，我要大家者[illegible]。明白了嗎？」

在每個人都表示明白後，這個長官又接著說：「你們是為了[illegible]宇宙海盜[illegible]的，也是隸屬聯合政府的特殊部隊。我想，各位應該都是[illegible]中最精銳的軍官，[illegible]這裡[illegible]盡心力。不過，各位[illegible]，這些海盜各個都不簡單，千萬不可以大意[illegible]尤其是他們的頭目[illegible]凱爾，更是使[illegible]這麼難纏，這麼[illegible]人的[illegible]。」

「海盜頭目[illegible]凱爾到底是甚麼樣的人？」「有關他的詳細資料我們並不知道，我們只知道是他把海盜們集結起來的，並且供應武器和資金。我們猜測在背後可能有某個宇宙財團在支持，不過到目前為止還沒有任何跡象可以證實。由於目前各地幾乎到處都有海盜的蹤影，因此要用地圖來說明我們的作戰計劃。各位請看看地圖！現在海盜們唯一不能侵犯的區域，就是地球。」

「他們的戰艦，目前正集結停泊在太陽界內最靠近的"新火星"與"Zula"行星周圍，司令部計劃以中間地點作為作戰據點，我們飛虎部隊要試驗宇宙兵器研究所新開發的戰鬥機和新武器。我相信身為精英的你們，應該會好好運用這些新型機，為了保密，我們將等到出擊前再決定攻擊戰略。在第一次出擊時間來到前，各位先休息一下！解散！」

趁著這段空閒，在各處走走吧！先去酒吧看看，跟同事們聊聊天，順便認識一下伙伴。

「[illegible]好[illegible]？」「我的名字叫做小剛。」「我的名字[illegible]」「[illegible]好嗎？」「我的名字叫做[illegible]」「[illegible]是哪裡人？」「在地球防衛軍工作。」「我們[illegible]」「到時給你看看我的能力」「好[illegible]」[illegible]「[illegible]好！」「[illegible]」「好！」[illegible]在宇宙中再見面吧！」

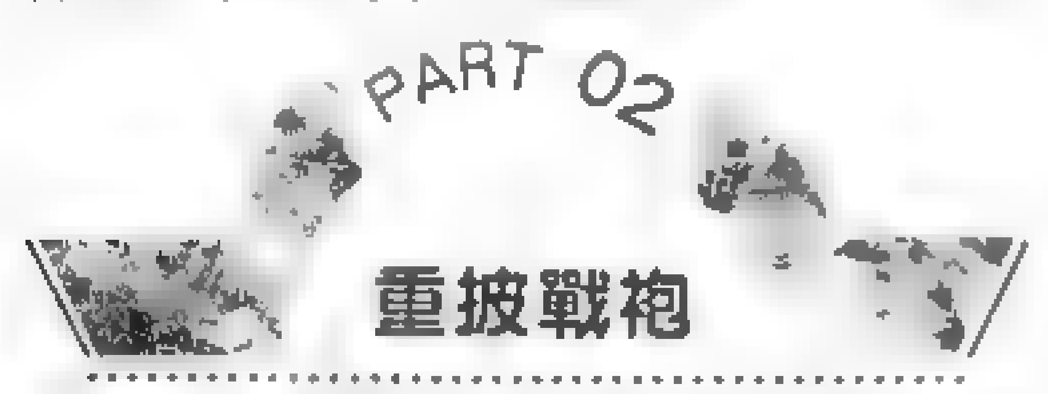
[illegible]後，離開酒吧，到情報室看看[illegible]輸入密碼呀？[illegible]後，到[illegible]武器[illegible]戰鬥機[illegible]

[illegible]

地，偵察敵軍活動情形。如果在偵察途中遭受到敵軍攻擊的話，准許反擊，但千萬不要慌張。新型的戰鬥機有絕對的能力應付各種突發狀況。現在，小剛前往X地點，肯前往Y地點，安琪拉前往Z地點。希望各位都能完成任務，順利返航。祝各位好運！」

好吧，巡弋嘛！測試嘛！選一台與我最稱頭的飛機…「B 727，嗯？戰爆機？這是指戰鬥完會自動爆炸的戰機？」「F-90，嗯？飛燕？太小家子氣了！」「FS 700，嗯？雙龍？太危險了，恐龍都絕種了！」「F-99，嗯？戰鷹？老鷹現在是被保護的動物，怎麼可以用來戰鬥？」）「哦？沒問題，隨便那一隻都行，只要是總編大人交代的一定沒問題！」（說這句話的時候，老編桌上的Kill飛彈，正瞄準著我，能不飛嗎？聽說，笨鳥要裝載KILL飛彈比較好一點，雖然是重了一點，反正我那有可能那麼倒楣，遇到20架飛機嘛！一出發後，正慶幸著什麼事也沒有的時候，前方傳來一陣不是「人」說的話，「敵機出現！」

這下可好了，叫天天不應，叫地地不靈呀…想我這種天才，一定可以…陣亡的！



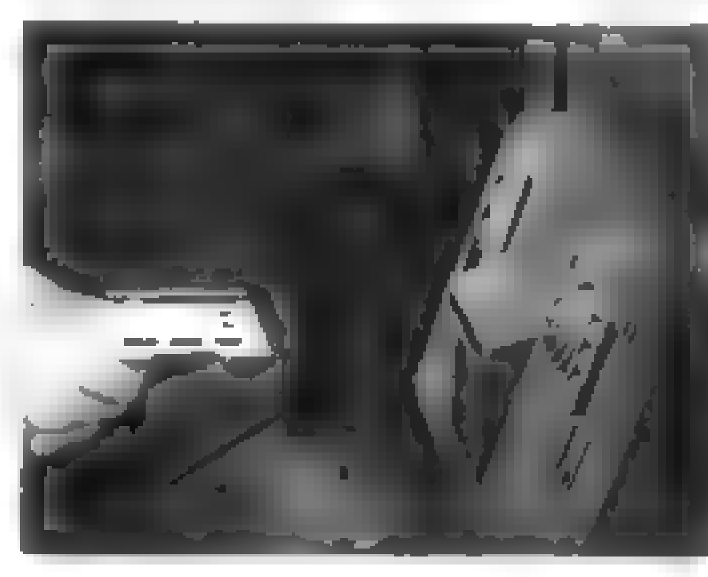
重披戰袍

經過了一晚上的奮鬥，終於過了第一關，[illegible]酒吧看看吧！

「啊，英雄來啦！」「[illegible]的戰技也不錯。」「安琪拉，你沒有什麼特殊才能嗎？」「我想想？」「你不是從小就能看透別人的心思？」「[illegible]是心靈感應嗎！」「我覺得是的。」「如果有人想對我傳達什麼訊息，那麼我的腦子裡就會浮現那人的心思。」「那真了不起…」「以後對安琪拉，我們一定要小心一點…」「所以…，你們不要對我打什麼壞主意。」「哈哈哈！」「肯上，你有沒有什麼專長？」「我是個武器專家，如果你對飛彈有不明白的地方就問我吧！」「我使用過很多的導彈，但是要找到合用的導彈是很難的。」「什麼樣的導彈效果最好？」「真是一個直接了當的問題，我想…接近敵機時，以Homing和Hawk比較好用；就我個人而言，我偏好使用Kill導彈，它會像鬼魅一樣的追趕敵人…它像蝴蝶，又像蜜蜂…？」「魚雷怎麼樣？」「那是對戰艦用的，攻擊戰艦時要小心，如果不注意，接近了戰艦就很難避開，他的爆炸很危險。」「謝謝你，讓我上了一課，別謝了，我要休息了。」「為什麼你不問我？」「用不著問的。」「是啊！有什麼你不會的…」「也對，哈哈哈！」「再見。」

既然被稱做英雄，那就更不能隨便破壞形象了！再到簡報室看看新任務吧！

到司令部，那位長得很像長官的人又說：「根據情報，在X地點偵察到大量的敵軍活動跡象，我們似乎應該徹底掃蕩這個區域的敵軍，因為敵軍可能已經知道我們飛虎部隊的計畫了。但是如果我們強行進入該區的話，必定會遭到猛烈的砲火攻擊；前鋒部隊交給小剛和肯負責，主力在破壞敵軍的設施，同時注意避免與戰艦爆發正面衝突。」

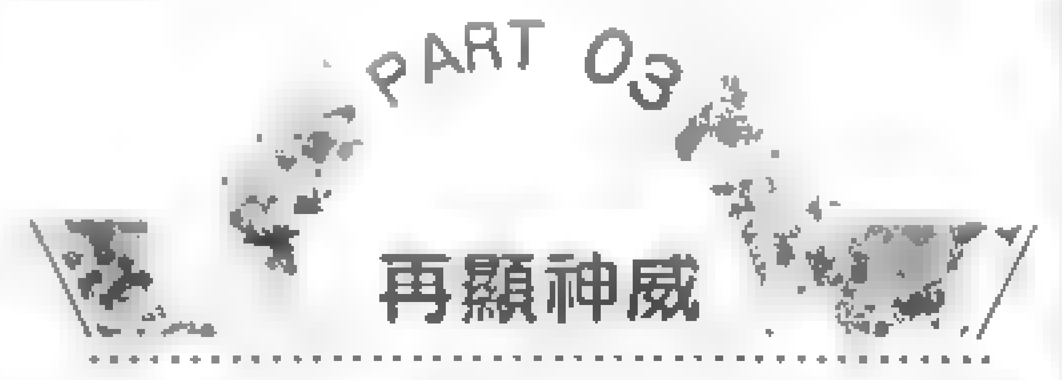


「你覺得攻擊敵軍的戰艦怎麼樣？」「我模擬的攻擊敵軍戰艦的結果，最大的問題是在於敵艦外的護盾實在太強了。」「唯有［反艦魚雷］才有可能破壞敵艦。」「[illegible]敵軍戰艦[illegible]攻擊威力非常強大的［對空導彈］，對於我方威脅非常巨大。」「所以如果不想丟掉自己的小命，就請盡量避開戰艦。」「這次我們的基地要往A地點移動」「各位的任務就是殲滅敵軍的戰鬥機，削弱敵軍的火力迫使敵艦撤退」「開始行動！」

「[illegible]！第一次使用飛彈就這樣了，KILL是嗎？看我【天下無敵】的英姿！」掃蕩敵軍？那也[illegible]【人】的就可以不要打了？嘿！KILL，GO！

本來用滑鼠操作的相當順暢，可以先用飛彈（鎖定後，一般在有效範圍1800公尺有發射，理論上都可以命中）將部分敵機先打掉，[illegible]剩餘[illegible]，要用方[illegible]

經過一場奮鬥之後，終於完成了任務，去酒吧休息一下吧！



再顯神威

[illegible]」「你好，安琪拉；你好，[illegible]」「[illegible]好，你呢？」「我有[illegible]」「謝謝！」「[illegible]的[illegible]出身的。」「安琪拉[illegible]」「[illegible]新火星出生的！」「新火星不是被[illegible]消滅了嗎？而且是[illegible]的根據地之一？」

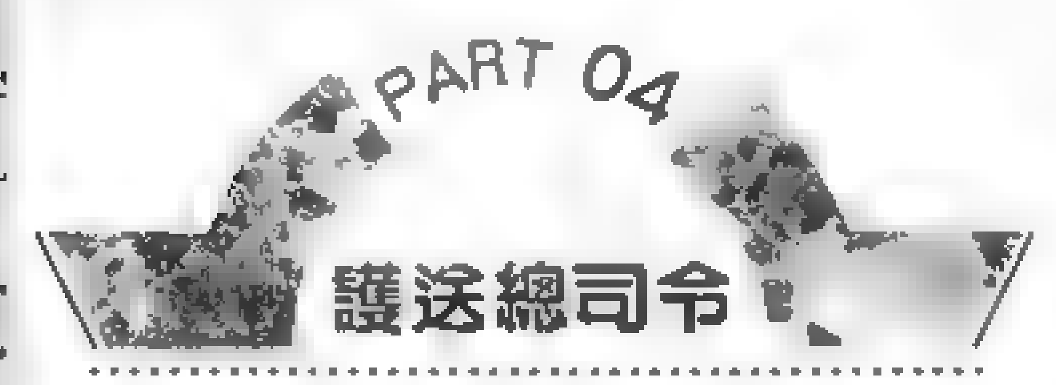
5年前，在一次與[illegible]們的戰爭中，我的父母不幸…去世了；從那時我就加入了[illegible]。」「安琪拉，對不起讓你想起了悲傷的往事。」

談話有點不歡而散，算了！找[illegible]們的[illegible]，



讓我來消消氣！所謂：「知彼知己，百戰百勝！聽聽任務報告吧！」

飛虎部隊司令本部，「司令官閣下，海盜戰鬥機群正朝向我們基地前進，敵軍展開了空襲！」「啓動防護罩與艦砲自動防衛系統，小剛，立刻出動殲滅敵機！出擊！」





又是一場驚心動魄的空戰…，對我自己的表現真是越來越滿意了！

「你好！」「安琪拉，任務結束後你有什麼打算？」「我想去做一件很好玩的事。」「什麼事？」「玩一個新的電腦遊戲，空戰模擬遊戲。」「我想這遊戲應該不錯。」「因爲我也玩過。」「與海盜展開擬真戰鬥。」「它的打出的戰算不錯！」「戰鬥現在開始了！」「到目前爲止我們遭遇的敵機，都是些小角色。」唉！約會泡湯了！算了，把精神放在與敵人作戰上面吧！「匈奴未滅，何以家爲？」

「我們成功的防衛住前線基地了，總司令官閣下對這次成功的作戰感到十分高興。爲了慶賀這次的成功，他將要親自檢閱基地。司令官抵達以後，我們將在母艦上舉行盛大的歡迎典禮。同時搭載了新型武器的貨船也將隨之抵達，作爲給我們的禮物。不過，我擔心敵軍會偷襲。因此小剛，你要保護好總司令官閣下的專用座機和貨船，屆時導引他們前來基地。特別注意！絕不可讓司令官的專用座機遭到破壞，立刻出擊！」

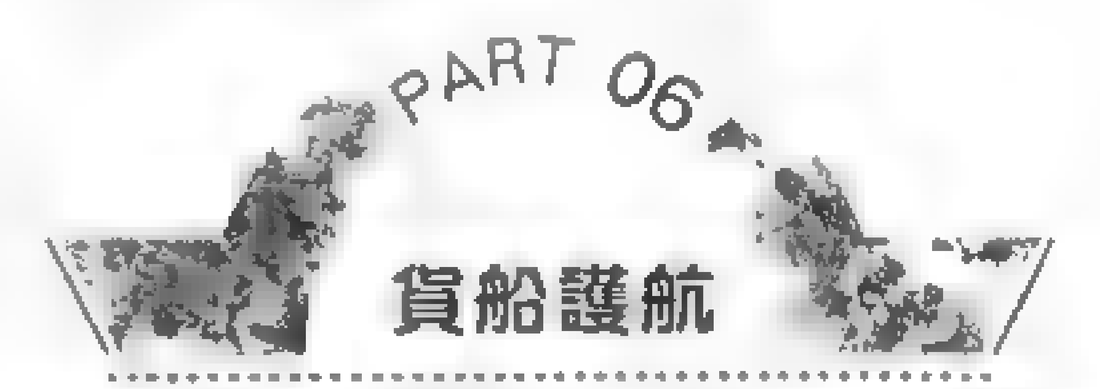


在習慣了各種武器的使用方法後，還是覺得用 KILL 最好用，唉！這麼帀幹嘛？要是可以裝個 1000 發，閉著眼睛打也會過關吧？啊？不行？什麼？試試過癮？專家？幹嘛？消滅蚊虫哦？我才不屑哩！唉，真是無聊，到酒吧去吧！

「總司令官不幸因爲敵人裝設的炸彈而犧牲了。」「而且還有很多弟兄也死傷慘重。」「爲何還在我們航空母艦裡爆發？」「那意味這我們飛虎部隊威脅他們。」「爲了警告我們，那些傢伙幹了這種壞事。」「我想應該是有人在司令官的船上裝上定時炸彈。」「你的意思是…有內奸？」「對！…」「也許就在司令官的隨從之中。」「調查看看！」算了，再說下去也問不出個所以然來，看看新任務吧！

「新火星地區由於常常受到海盜頻繁的掠奪和破壞，因此是唯一沒受到聯合國統治的地區，最近海盜們又變本加厲的攻擊新火星防衛軍，使得防衛軍遭受了很大的損失，同時失去了防衛能力。敵軍的戰艦飛翔號也趁著這個機會停泊在新火星。根據可靠的情報，飛翔號可能搭載了數以千計的攻擊戰機。」有沒有搞錯？怎麼打？改派一架無敵鐵金剛來好了！可以的話，宇宙戰艦也不錯！「因此我們必須派人前往敵艦對面的 B 地區進行情報收集，決定下次作戰計劃。由於此地區有敵軍偵察機活動，爲免洩漏行動，只要發現敵偵察機，一律擊落！」

「現在，有誰願意去？」「我去！」「好，還有沒有志願者？」「我也去！」「好，那麼就由安琪拉和小剛你們兩人一起去。因爲，目前新火星地區是敵軍勢力的核心地區，所以你們一定要多多小心，祝你們好運！」



玩到這兒，可算真要有點本事了！有點很奇怪的是，這個戰機的裝甲也太薄了吧？怎麼很容易…什麼？我太遜了？不會吧？小時候，我家門口有小河，後面有山坡…我常常到小河旁看著小魚兒往上游…嗯？咦？咦？…算了，空戰英雄是需要學習的，到酒吧去看看吧！

「新火星被佔領了真可惜！」「安琪拉，妳是感觸最深吧？因爲那是妳的家鄉。」「唉！和平的新火星是不該被利用的。」「你說的對！」「但，敵軍的火力太強大了，以數量來看，我們居於劣勢。」「相信我！我一定要將海盜驅離新火星。」「謝謝！小剛。」「小剛，你曾說過你有心電感應的能力？」「現在我讀到了小剛的思緒。」「好像有很不尋常的事要發生了。」「需不需要我先迴避一下？」「不，沒關係，不需離開。」

「最近一陣子，經過新火星的補給貨船都失蹤了。根據情報，很有可能是海盜們所作的。但是由於附近的偵察機也都失蹤了。因此，沒有任何證據證明是海盜所爲。」「但是，所有的跡象都指向…

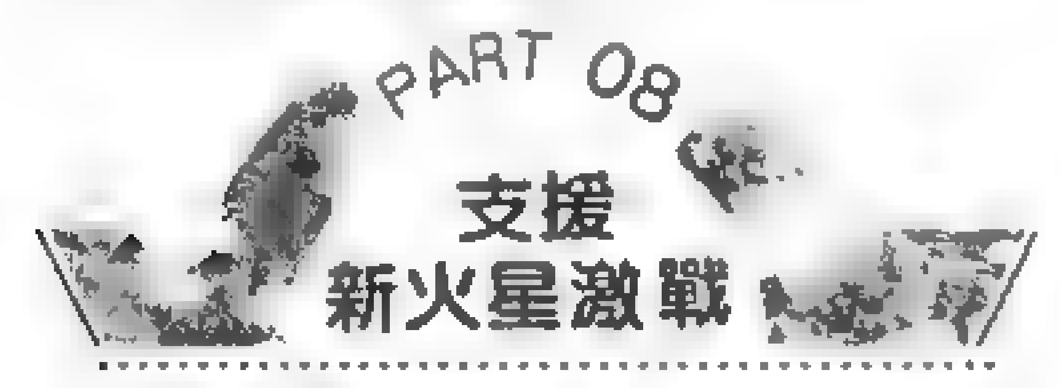
是海盜所作的，是嗎？」「沒錯！這一次，我們剛好有一艘貨船要經過發生失蹤事件的A地帶進入新火星。我敢肯定，如果真的是海盜所作的話，那麼他們一定會襲擊貨船。所以，我們這次的任務就是要保護這艘貨船，同時藉機摧毀埋伏的所有敵機。這個任務由小剛來擔任，出擊！」



PART 07 擔任警戒

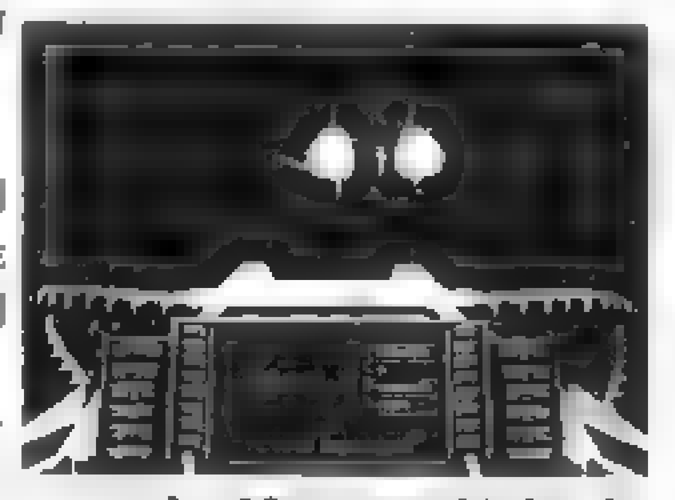
「果然不出所料，綁架運輸艦的是那一幫海盜。「對他們而言，被 Flying Tigers 綁住還真是倒楣。」「我也曾經被搶了好幾次！」（這麼丟臉的事，也…）「而且他們也是搶劫運輸船的犯人，真是做惡多端的傢伙…」「我還有一個問題，就是他們如何洗劫那些大型的運輸艦？」「我來說明吧！因為海盜們的戰艦裡有拖曳光線，他們等到我軍的運輸艦無力反擊以後，再用拖曳光線來牽引。」「真是可惡！」

「根據情報，在新火星地下有對抗海盜的反抗軍的消息。由於反抗軍的補給長期以來，一直都受到海盜們的攔截。因此，物資都很短缺。我們已經與他們約定好了，今後將支援他們所有的武器與戰鬥機。為了避免被海盜察知，因此所有的補給都將由秘密路線運送給他們。」「小剛，你的任務就是負責警戒運輸船，同時針對萬一的襲擊做好準備。還有沒有問題？…那麼解散！」



PART 08 支援新火星激戰

「幸好把物資運輸到新火星的任務成功了。」「反抗軍得到武器支援，可能會在新火星展開一場激戰吧！」「若要派人到新火星時，我也去。」「你說什麼？安琪拉，那是你的故鄉，所以若是妳在那裡作戰會很不舒服吧？」



可切換不同的視角

「那還是我去比較好。」「好吧！肯，既然你這麼說的話。」「無論如何，我們一定要恢復新火星的和平！」「謝謝大家。」

莫名其妙地跟著安琪拉到了簡報室，糟了！「新火星反抗軍傳來了緊急支援要求，現在反抗軍正與海盜爆發大規模的戰鬥。所以我們必須快點出動，支援他們。如果這次任務能夠成功的話，那對於新火星上的海盜來說，將會是一個致命的打擊。」「小剛和肯負責擔任這次的作戰指揮，出擊！」



PART 09 護花使者

到酒吧休息一下吧！

「來，乾杯！」「慶祝我們收復了新火星。」「來唱歌吧！」「像是夢境一般，新火星恢復和平了。」「這是我們為安琪拉和肯出所作的一件小事。」「你對安琪拉似乎特別好？我知道你在想什麼了！」「你也會心電感應？」「什麼！你在說什麼？什麼心電感應？」「沒有啦！這幾人都在跟安琪拉學習心電感應。」「真的？我也對心電感應有興趣。」

這個安琪拉怎麼老是往這兒跑？這次得小心點，不然，穿幫越來越危險了！「海盜們所有的部隊都已經從新火星撤退了，而司令部也已經在新火星布置好長中戰艦，同時司令部也想讚我們成為部隊的功勞。不過由於須要有人駐守在那裡，因此我們打算派遣一個領導者到新火星。有沒有人志願前往？

「長官，我志願！」「你有志願的理由嗎？安琪拉。」「新火星是我的故鄉，我想守護著它。」「好，那麼就由你去，安琪拉。」「長官…」「怎麼問題？小剛！」「嗯…沒有。」「好，那麼就由安琪拉擔任這次任務的領導。」「安琪拉，你去準備一下吧！」「長官！請准許我護航安琪拉到新火星。」「也好，可能還有殘存的海盜也說不定，小心一點。」



PART 10 防區巡弋

唉！安琪拉不在的日子，可真是無聊透了，好吧！看看有沒有什麼消息！

「新火星那裡還有很多海盜，以後一定要小心的安危！」「你太關心安琪拉了啦！這樣我們會嫉妒哦…。」「我打算進攻海盜的巢穴，真是值得期待…」「似乎快要把海盜消滅了？」「好棒了，若能夠挫挫他們的銳氣，海盜們一定會狗跳不安的…」「根據我方情報人員所收集的資料，最近在 System34 地區傳出了許多件疑似恐怖攻擊事件的消息，大量的隕石殘骸和多次爆炸事件，是被我

力的偵察機發現而記錄下來。據研判，我們懷疑有海盜埋伏在該地區伺機襲擊掠奪通過該地區的民航機。因此，我要求所有人員仔細的搜索自己負責的區域，一但發現有海盜戰機的蹤跡，一律予以擊落！解散！」



新型 敵轟炸機

「噢，上次的戰鬥真吃力。這場仗打的很費力！」「只你也這樣感覺？」「是…」「那就是一個驚人的轟炸機。」「雷士，那是不是我們先前研究那部轟炸機？」「我只知道那是海盜們最新型的轟炸機，裝備的導向…」「轟炸機的導彈…」「可是，…」「為了分析更準確，下次作戰時我也一起去。」「什麼？」

「經過上次作戰的結束後，我們發現了一件非常重要的情報，在我們偵察的所有區域裡，發現，敵軍新型轟炸機的蹤跡。因此，我們認為目前在System34區所發生的所有異象，很可能就是敵軍的新型轟炸機在進行試驗。現在，我們已經接到確切的情報，證實敵軍確實就在該區活動，而且還攻擊該區的Zula行星防衛軍，同時把該行星當成新型轟炸機的實驗場。有關於新型轟炸機的情報，到目前為止我們只知道它是一種可同步發射數千枚導彈，具有極大破壞力的可怕戰機。」



「至於上面的消息，由於Zula行星上所有的武器衛星都已經被破壞，因此我們也無法得知。現在，肯！我要你進入Zula行星的大氣層，去偵察一下那裡的情況。小剛還有雷士，你們前往敵人新型轟炸機出沒的地區，設法牽制住它。」「是的長官，我明白了！」「小剛，我看這次我們用Power Horse轟炸機出擊吧！」「好主意，謝啦！」



威力掃蕩

「分析海盜的新型戰機了嗎？」「我參考了過去的戰鬥機資料，用電腦分析過了。跟以前海盜們所用的架構不太一樣。很有可能是之前在新火星上被俘的技術人員所製作的！」「性能怎麼樣？」「非常厲害，可以搭載非常多的炸彈。」「一個一個都是壞蛋。」「竟然利用我們的科學家來破壞我們的東西！」「那些壞蛋現在好像在ZULA行星進行著什麼作戰…」「看來大事不妙！」「他們肯定正在計畫進行著某些陰謀。」「到底是什麼陰謀？」「根據情報，我們發現海盜已經準備好了摧毀Zula行星的計劃。」「小剛還有雷士立刻出動，擊潰該區所有的敵人。出擊！」



勁敵出現

「小剛，對那轟炸機有了新的分析內容了。」「是什麼？快說吧！」「很可怕，它被設計成可以搭載新型的飛彈，且還可加上核子彈頭！」「什麼？#%*&@」「實在太可怕了…」「它擁有能夠破壞我們艦隊航空母艦的威力！」「突然變內了…」「如果敵軍來襲時，我們應該在它接近戰艦之前就將它破壞。」「但是我們破壞轟炸機時，引發它內部的核子導彈爆炸怎麼辦？」「肯，你上課時都在打瞌睡嗎？導彈本身有安全裝置，所以在還沒發射時是不會爆的。」「嗯？我當然知道，不要自以為了不起。」「司令部剛剛傳來了最新的情報，海盜們已經把Frazma導彈裝置在新型轟炸機上，打算用導彈來摧毀Zula行星。我們一定要阻止他們！」「小剛、雷士，你們務必要傾全力摧毀那架轟炸機，千萬不能讓敵人得逞。還有，格外小心在轟炸機周圍那些火力強大的護衛戰機。」



大顯神通

「不是嚇人吧？！是為了試驗轟炸機而使用核彈破壞了行星…」「這些傢伙們…」「現在Zula行星的大部分城市，因為敵軍的試驗都變成了一片廢墟，當地部隊幾乎全軍覆沒。」「對了，你對敵軍的轟炸機了解有多少？」「不太清楚，數量多少是沒有別的辦法知道了。我們非得分析轟炸機和核子導彈不可。」

「在上一次的…我們成功的阻止了海盜們的陰謀，但是，海盜們現在可是憤怒不已，將在這個地區展開最後的決戰。所以這一次的任務目的就是要摧毀敵軍所有的轟炸機，使Zula行星重新獲得自由。小剛，還有雷士，這個任務就交給你們了。」

PART 15 佳人何方？

另一方面，海盜戰艦飛翔號司令部…「新火星命令作戰正順利的進行中，地獄戰士們也加入了作戰。「果然是地獄戰士們綁架了所有逃跑的軍官。「不要擔心，地獄戰士們不會做錯的。」「歡迎來到這裡，你不妨告訴我們飛虎部隊下次行動的戰略計畫，如何？」「我甚麼都不知道！」「海盜們都從 Zula 行星逃走了。」「如果海盜再生產轟炸機攻來，我們的艦隊將會有危險。」「你忘了嗎？我們拿到了轟炸機裡的核子導彈碎片，而且，從轟炸機的碎片得到導彈的發射裝置，目前技術人員正在分析當中。」

「在新火星地區原本應該已經全數殲滅的海盜們又出現了！」「海盜們避開了我方迎擊的戰機，他們的目標，全集中到了我們飛虎部隊的戰艦上！我們必須快點出發，保護我們在新火星的戰艦。」「是的！長官。」「出擊！」



PART 16 初會地獄戰士

「有不好的消息！」「是什麼？」「新火星一戰以後，安琪拉就失蹤了。」「什麼！怎麼會…」「救難部隊已經搜查過那個地方，但始終找不到安琪拉。」「到底怎麼回事？是不是逃生裝置沒有運轉？」「肯，別這麼說…」「不！不可能、不可能的…安琪拉，妳應該還活著！」

趕快到簡報室看看有沒有消息！

「敵人已經開始從新火星撤退了。司令部的支援部隊也已經開往新火星對抗剩下的敵軍。看來我們成功的阻止了敵人的陰謀…」「報告長官，爲甚麼在新火星看不到安琪拉？」「事實上，敵人在進行第一波襲擊時，抓走了我們許多夥伴，安琪拉恐怕也在其中…」「甚麼？…那他們把安琪拉抓到哪裡了？」「有情報指出，所有的俘虜都被抓到一個叫做〝亞米達〞的監獄，由於事出突然，因此來不及告訴你們…」「報告長官，可否准許我們出動救回人質？」「很抱歉，恐怕不行！因爲…我們到現在也不知亞米達監獄在哪裡…」「不過，我想這件事沒和地獄戰士脫不了關係。」「地獄戰士？」「沒錯，他們是海盜中最高級，也是最厲害的一支秘密部隊這支部隊經過最嚴厲，最艱難的訓練，專門對我方重要人員進行綁架、謀殺等恐怖活動，真是我們最麻煩的對手…」「不過，倒是有情報指出這支部隊最近經常在 System Bela 中沒。」「長官，我…」「我知道，去吧！不過…千萬要小心點！」



PART 17 偵察行動

唉！真可惜，沒捉到地獄戰士，地獄戰士有沒有女性戰士？不知道長得怎樣？嗯～爲一不好看呢？算了，安琪拉比較好些！還有什麼消息沒有？

「有沒有關於安琪拉的消息？」「還沒有。」「如果被海盜抓走的話…」「你亂說什麼？」「冷靜的接受事實吧！小剛。」「不，不會的！」…安琪拉曾學習心電感應交換法，我腦子裡…安琪拉的訊息…」「真的…？」「嗯…」

「偵察結果如何？」「他們真是太厲害了！」「動作超乎想像的敏捷快速，攻擊準確…，真是難纏…地獄戰士…有準備，恐怕我就回不來了…」聽得出來是謙虛的口氣吧？「地獄戰士…我也想去會會他們！」「…較量力氣的比賽…」「可是如果真的那麼難纏，小剛是無法對付的。」「你說的沒錯，所以肯，你和小剛一起去。不過，只准作偵察任務。除了緊急情況下可以反擊，否則絕對禁止跟敵軍發生戰鬥，明白了嗎？」「是！明白。」



PART 18 重振飛虎雄風

「真不愧爲地獄戰士…」「…情報室的電腦資料，他們是海盜的…，除…破壞以外也做綁架和承包謀殺的…」「…」「…」

…壞蛋，只有一個方法！」「如果跟蹤他們，也許我們能夠知道安琪拉的下落。」「如果真是那樣該多好呀！」「但是，自從向安琪拉學習…後，我的腦子常常閃現異常的念頭。」「…不吉利的預感出現在我的腦子裡。」「小剛、肯，你們作得很好。你們這次的出擊，無疑的證明了我們飛虎部隊比什麼地獄戰士來的更強大了。我想，現在地獄戰士們應該在準備來個大反撲吧！」「…是個把他們送回老家〝地獄〞的好機會！」「我要你們再次出擊，讓他們見見飛虎部隊的厲害！」「出擊！」



「這裡是小剛，雷卡！請回答！」「這裡是雷卡，有甚麼事請說！」「我們的基地在那裡？」「被敵人摧毀了！」「甚麼？」「因為敵軍展開偷襲，所以被摧毀了！」「唉…那我要先回到新火星基地了」「好！」

咦？怎麼回事？我升官了？先去酒吧看看！

「雷卡，怎麼回事？」「我跟安琪拉出擊之後，敵軍立刻來襲。」「這一定是計畫好的，一定是狡猾的克凱爾出的主意！」「都是我的錯，我應該好好保護戰艦的…跟敵軍交戰時，我們跟戰艦的距離越來越遠…而且雷達上出現了一個新型的轟炸機。」「他們迅速的接近戰艦，我們試圖在擊來襲的敵軍，並追趕轟炸機，但戰艦卻在瞬間爆炸了！」「沒想到，以前我們所顧慮到的事真的發生了！」「不要太責備自己了！雷卡，我有一個計劃。」「工作，鼓起勇氣吧！」

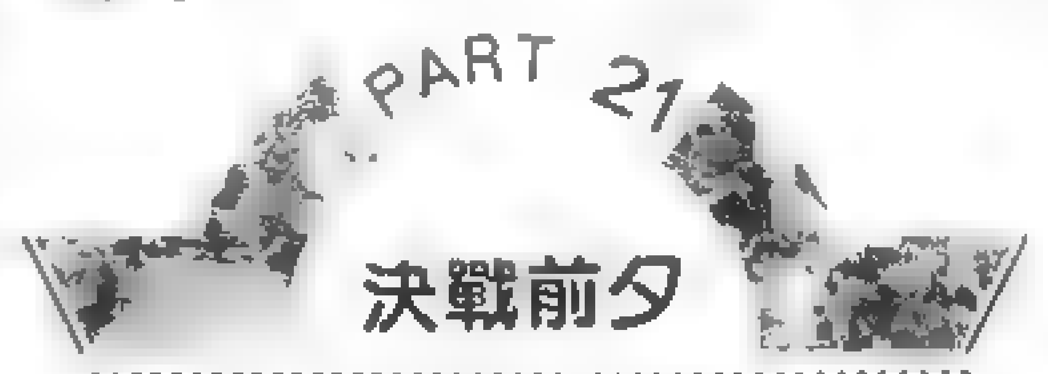
「由於司令官閣下在敵人的偷襲中不幸去世了，所以我暫時奉命帶領各位一段時間。」「在此，我想先為司令官閣下默哀一分鐘…」「為了早日消滅所有的海盜，替司令官閣下與所有因此喪生的夥伴報仇！我希望各位能好好振作，鼓起勇氣！」「今後我們有甚麼計劃嗎？」「我打算移動基地。」「移動基地？到哪裡？」「到一個一般戰艦不容易接近的隕石地帶。」「為甚麼？」「我認為，在那裡有敵人的基地。」「敵人？你有任何的證據嗎？」「沒有任何證據，完全是我的直覺！」「只憑直覺就移動基地，豈不是太危險了？」「一點都沒錯！」「所以我要先去偵察那裡。」「等到偵察完畢，我們再移動基地！」「好，祝你好運！」



「我想安琪拉肯定被關在亞米達監獄。」「怎麼說？」「我到亞米達監獄附近的時候，彷彿感覺到了安琪拉的聲音。」「是嗎？那你有聽到她說甚麼嗎？」「不太清楚，不過我可以肯定她一定在那裡。」「我想那個監獄裡，一定也關著我們的技術人員和很多士兵。」「好，那我們去救他們。」

「謝謝！」

「我們已經找到亞米達監獄的所在地了。」「根據所得到的情報，證實了我們所有失蹤的精銳部隊以及技術人員都被關在此處。」「為了避免不必要的戰鬥，我們將用空間跳躍法秘密潛入該地，等到解決監獄守備隊後就立刻將監獄的攻擊能力全部卸除！最後再救出安琪拉！這個任務就交由我和你負責！」



「啊…頭好痛…好像聽到了安琪拉的聲音…」「安琪拉！安琪拉！我現在要攻擊亞米達監獄了，我會先誘開海盜們，在找機會救你逃出，但願我們能再見面！」

回去看看吧！

「安琪拉！」「小剛！」「啊！沒看到別人嗎？」「你的心電感應能力不錯嘛！」「都是託你們的福！」「你能不能告訴我有關亞米達監獄的消息？」「我沒有看到我們的夥伴和技術人員，但是我看到了頭目！」「難道是克凱爾？」「沒錯，他看起來十分的可怕！」「而且如果我猜得沒錯的話，我想宅魔谷裡就有個海盜的司令部！」「太好了，我們立刻進攻吧！」「我覺得我們得要小心一點，據說有武力強大的親衛隊在保護著他。」「嗯，那我們得好好計畫，以決定如何進攻。」「好吧安琪拉，辛苦了，休息一下吧！」

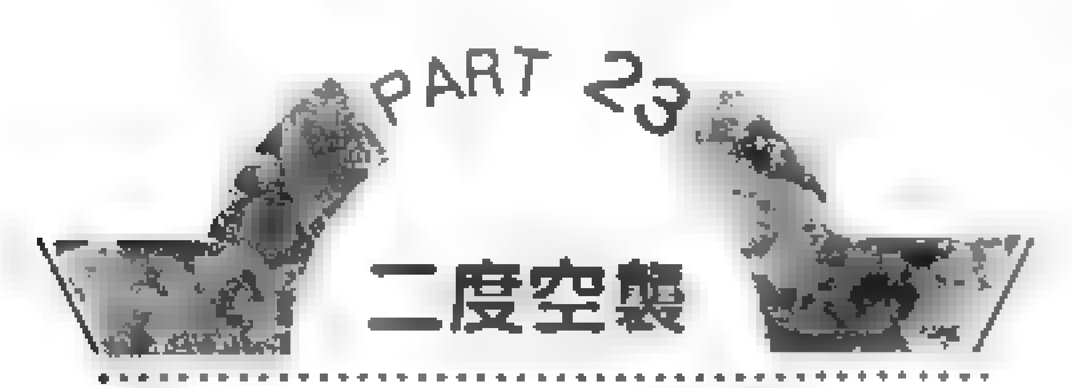
嗯～該我說話了…「因為解救人質行動的成功，不僅救出了所有的人質，同時也讓我們得到了重要的情報。現在，我們已經肯定了敵人的司令部就位在宅魔谷裡。終於快到與敵軍一決勝負的時候了。我掩護你們到宅魔谷。」「我也要去！」「不行，在我引導航路時，你得要留下來守衛基地！」「為防萬一敵人來襲，你必須事先作好防禦準備！」「明白了！」



「我們正朝著宅魔谷前進中，不過我總覺得有點不安。」「敵人的司令部想必一定正在集結等著我們。」「不入虎穴，焉得虎子！」「大家要注意，看樣子敵人已經部署完畢了。」「雷卡，先前從海盜們那取得的核子導彈分析完成了嗎？」「我們的技術人員還在研究當中。」「好的，人

家提高警覺！準備接近敵人的司令部。」 嗚～嗚～嗚～嗚～（警報聲…）

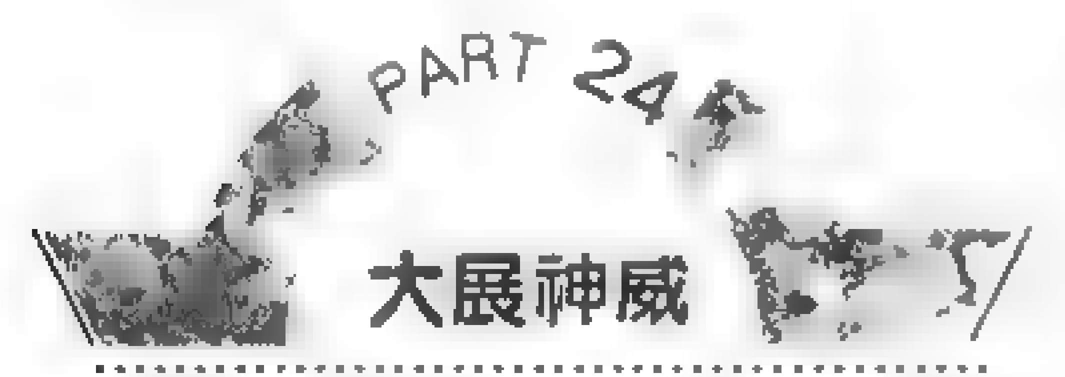
「是敵軍的空襲！」「肯，和我一起出擊。」「我們絕不能讓敵人轟炸機的反艦魚雷朝戰艦發射，必須迅速的把它破壞掉，否則後果不堪設想！」「好！」



二度空襲

「現在我們是往哪邊前進呢？」「把戰艦朝惡魔谷慢慢移動。」「敵人的司令部附近有許多的陷阱，要接近的話一定得十分小心。你還好吧？」「我感覺到陰森森的。」「我等不及了，我們去攻打司令部吧！」「別著急，那裡到處都佈滿了陷阱，戰艦要接近可不容易。而且，等到接近司令部後，我們還得等戰鬥機攻擊！」「我贊成小剛說的，總是接近敵人，我們越得要小心！我們越接近，敵人發動攻擊的可能也就越大！」「而且，如果敵軍派出新型的轟炸機，那我們的[illegible]會陷入困境中！」「有那麼嚴重嗎？難道我們的防護罩抵擋不了敵人的火力？」「沒錯，對核子導彈來說，戰艦的防護罩一點用處也沒有！」 嗚～嗚～嗚～嗚～（警報聲…）

「又是空襲！」「[illegible]！再這樣下去，我們豈不是要在這裡等死。」「沒時間再讓你發牢騷了，快走吧！」「是的。」



大展神威

「現在終於可以鬆口氣了！」「如果沒有[illegible]的幫助，我們現在可能就成了蜂窩了！」「別這麼說嘛！」「核子導彈發射器準備好了嗎？肯？」「好了，技術人員們已經完成搭載兩門核子導彈的"[illegible]戰爆機"！」「不久之後，新的[illegible]運輸機就會把那些裝備運來。」「好極了！看來我們成功了。」「嗯，可是我想為什麼[illegible]一樣的，說不定他們會襲擊運輸機奪取裝備。」「嗯，非常可能。」「是啊，他們那些壞傢伙，為什麼就好像[illegible]到處都是？」 「載有Power Horse號的運輸艦[illegible]往我們這裡[illegible]來，特別的是船上搭載有兩枚核子導彈。」「我[illegible]來護送它，對付[illegible]的空襲！」

[illegible]是誰規定要由我這個代理司令官來執行這麼危險的任務？奇怪了，那個傢伙當司令官的時候，怎麼就沒看到他出去？



摧毀攻擊衛星

「小剛！」「小剛，是你嗎？過來吧！」「有話跟你說。」「說吧！」「[illegible]我的腦海中。我又想起了司令官閣下去世的經過，敵人的新型轟炸機向我們的戰艦發射了導彈，導致我們的戰艦嫁艦的被破壞了[illegible]」「[illegible]，現在換我們來讓敵人嘗嘗他們[illegible]核[illegible]導彈的[illegible]。」「我想，[illegible]武器[illegible]。沒有[illegible]吧？」「沒問題[illegible]」「[illegible]我們夥伴們報仇[illegible]吧！」

「根據情報[illegible]，敵軍的[illegible]艦[illegible]攻擊衛星[illegible]攻擊[illegible]。對於要接近攻擊的我們[illegible]的任務[illegible]的[illegible]100[illegible]的[illegible]任務[illegible]我們[illegible]，難[illegible]攻擊[illegible]命[illegible]的時[illegible]



決戰

「我們已經十分接近海倫的指[illegible]了」「到了把核子導彈還給他們的時候了[illegible]，你準備好了嗎？」「我們已經掌握了敵人戰艦飛翔號的弱點，根據專家的意見，應該攻擊燃料艙。」「那是戰艦飛翔號的主要動力來源，而且好它的弱點就裸露在戰艦的外面！」「我們[illegible]將核[illegible]導彈[illegible]投下，[illegible]進入[illegible]的射程[illegible]」「[illegible]，[illegible]和我會掩護你[illegible]接近敵人戰艦[illegible]」「我[illegible]，[illegible]的我們[illegible]有[illegible]的戰[illegible]的[illegible]」「[illegible]好[illegible]我們[illegible]吧？」「[illegible]，[illegible]就有[illegible]我們來打敗那些傢伙[illegible]」「[illegible]我[illegible]，我不會[illegible]們[illegible]！走吧！我們去為司令官閣下報仇。」「出擊！」

「[illegible]戰鬥[illegible]和[illegible]敵軍的戰艦，我們的目標[illegible]戰艦[illegible]戰機[illegible]等到殲滅敵[illegible]後，[illegible]機設法接近[illegible]戰艦[illegible]然後[illegible]立即投下核子導彈[illegible]機會。出動吧！」

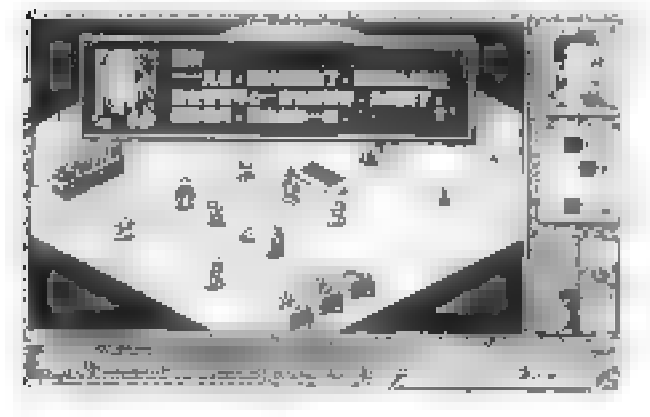


年初於日本上市的「三國志—英傑傳」終於搭上發期列車，在八月底登陸上市，各位在一個半月後的今天，已經攻略到什麼地方了呢？整個遊戲在許多地方有交錯式或選擇式的戰場，各位不論進行至何處，想來都會遺漏一些戰場玩不到吧？這篇遊戲心得提供各章節的流程全圖，玩家可以了解整個英傑傳的全貌，並提出各章節重要事項，玩家可以選擇自己喜愛的方式攻略之。

由於戰場數量太多，筆者只能挑出部份高難度戰場簡單說明，實際攻略各關時，諸位還請自求多福；此外，單挑是遊戲中重要的經驗值來源，文末附上單挑表一張，各位最好依照表格上所提供的武將進行單挑，因為有部份單挑事件是限定對象的，也有部份是只有第一次接觸我方部隊時才對特定對象進行單挑，若不是程式預設的對象就不再有單挑事件發生。

基本技巧

三國志英傑傳是由一連串的「戰役＼事件＼探訪」來進行遊戲的，這點請牢記。



探訪方面主要以「取得情報」、「購買軍需」、「拜訪人才」三項為主要目的，尤其對人才取得的努力一定要不遺餘力，記得三顧茅廬之事吧？俱有能運籌帷幄之中、決勝千里之外的驕世奇才，可不是三言兩語就會被請出來的喔。軍需的購買是很重要的，到底是要買攻擊道具還是回復藥物品，或者是買轉職道具好呢？各位自己慢慢傷腦筋吧！取得情報其實是比較[illegible]人只會說一些無關痛癢的話，大概想營造劇情氣氛吧？

在事件方面，玩家其實完全是被動立場，大部分時候[illegible]的看著事件進行而已，不過有小小的[illegible]主角角色[illegible]，這也算不錯的設計，[illegible]個地方玩家會被問話，要[illegible]答案，答錯了是會沒命的！單挑也是一種事件，當然玩家也有機會做些什麼事。

遊戲的重心可以說是放在戰役上面，英傑傳的戰役設定算是蠻困難的，即使有攻略也不保證能輕鬆過關斬將，以下幾點戰時注意事項提供玩家參考。

一、啟動攻擊：電腦控制的部隊（一般而言）並不會同時發動攻勢，有些部隊有著自己的防禦範圍，玩家部隊要侵入防禦範圍才會招來電腦的攻擊，透過這種特性，玩家可以逐次誘出電腦部隊，充份發揮以眾擊寡的優勢。

二、賺取經驗值：根據設定，以遊戲方式，玩家在一場戰役中所能賺取的經驗值應是固定（或者說接近的），玩家應好好考慮如何分配這些經驗值，與其讓大家都只成長一點點，也許集中讓部份將領成長多一點是更好的選擇，畢竟遊戲中大部分戰役玩家[illegible]最多只有十五名，當然，主角劉備的升級是要優先考慮的。經驗值取[illegible]，使敵部隊最後[illegible]擊[illegible]相當多的經驗值，要好好運用；此外，單挑的事件也提供不少經驗值，玩家要參考表格進行之。

三、使用策略：有些部隊在某些級數時，以直接攻擊的方式並不能造成對方很大的損失，反而以策略攻擊的效果為佳，玩家不要侷限於直統攻擊，多試試策略的使用，將會發現不但有意想不到的效果，還有[illegible]想不到的樂趣。

四、兵種性格：說是性格大概稍嫌擬人化了點，意思是兵種的特性要加以發揮，最基本的[illegible]騎兵、騎兵剋[illegible]要加以運用，兵種對地形的適應性也要加以考量，此外，更細緻的考慮包括該兵種的策略能力屬性，攜帶物品道具的項目，[illegible]些細微的事項加以仔細考慮，

分析清楚上場部隊的價值所在與運用方式。

五、戰場評估，在戰場上一定要先搞清楚過關條件，若是多種條件的，決定要以哪一項為過關後便計畫並實行之，切忌[illegible]意。一旦達到條件，戰役便結束，所以在此之前要尋求最大打擊敵部隊數，只要確定會贏，賺取經驗值即成為第二指導原則。即使因而犧牲部份我軍部隊也沒關係，部隊只是從戰場上撤出，將領實際上並沒有陣亡，下一場戰役會再出現。要注意的，是被打敗的話，經驗值是不能保留的，會回復到進入該場戰役的初始值，英傑傳並不是採用多打幾次就可以讓隊伍變強的什麼設計喔！

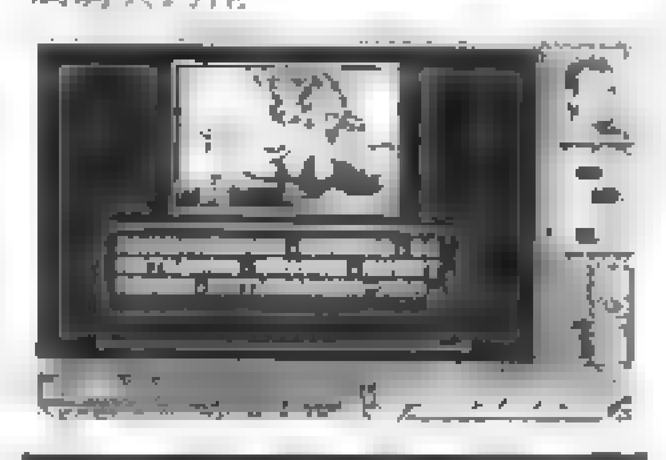
六、地物地貌，在進行戰役中，對可以補充軍力的兵營以及士氣軍力同時補充的村落，要小心據守，使成為前進的跳板。由於只能在戰役中進入各件[illegible]，所以不要忘記儘出兵力往武器庫、寶物庫等處搜括。此外，利用不可進入的地形也是相當重要的。

七、風林火山，所謂「疾如風，徐如林，侵略如火，不動如山」，玩家要謹記在心，還有在「[illegible]」中所提，遊戲的要訣在於快，馬不停蹄的，不計一切的，放棄所有的馬，這才是[illegible]。

第一章

本章分為五幕，分別是：界橋之戰、馳援北海徐州、[illegible]呂布來[illegible]、呂布討伐戰、徐州攻防戰。

第一幕的界橋之戰並不容易，玩家在界橋之戰前的兩場暖身戰不妨選擇較具挑戰性的山寨，[illegible]上，界橋之戰要分段進擊，不要為了 NPC 部隊亂了陣腳。第[illegible]幕的終戰—小沛之戰，雖然有用「曹操退卻」這種可怕的勝利條件，事實上並沒有太大的困難，因為曹軍在第十回會因呂布而撤[illegible]，所以玩家放心大膽的賺取經驗值吧！第[illegible]幕的重心在為民除害，若能將泰山、夏丘、[illegible]城地的山賊一一掃除，不但有實實在在的經驗值，還可獲得豐厚的謝禮，是一筆好生意。其中夏丘之戰要注意，山賊完全以騎兵不能進入的樹林地形為主要活動範圍，所以要慎選出戰部隊。而終戰的淮南之戰，玩家在開始後數回合再次確認獲勝條件，將會有新發現。第四幕以[illegible]呂布勢力為主，終戰的下邳之戰中，玩家要讓劉備先與侯成、魏續、宋憲等人接觸，[illegible]人背叛後會入城放下吊橋，玩家便可揮軍直搗呂布本部。第五幕的終戰徐州攻防戰，是長達五十回合的大戰役，玩家要擊敗車冑、入主徐州，這時曹阿瞞的大軍將會[illegible]地而來，玩家要撤往西南方小沛（或是你打算擊退曹軍），才算完成，進入戰場前別忘了把赤兔馬留在劉備身邊，最好連兵種都轉職成騎兵為佳。



第二章

[illegible]

[illegible]戰、駐伏新野、孔明出山[illegible]。劇情部份由此變得[illegible]，戰役的選擇性較小。

第[illegible]幕[illegible]

敵人兩倍於玩家的[illegible]在撤退點附近，並[illegible]動，若開始時自以[illegible]國，結果反而被斜住，後[illegible]堪設想。如果沒有把握，還是以撤退為第一優先吧！終戰[illegible]之役將遭到夾殺，玩家要[illegible]往右下方運動，突破後使劉備[illegible]達勝利條件的城市，有餘力時不妨靜待右方敵軍攻來，賺取一些經驗值也好。第[illegible]幕兩場硬仗要打，光明正大的迎向未來吧！不使用小技巧達成勝利，[illegible]法與軍事實力決勝於[illegible]握有[illegible]機會升級，在打軍師之[illegible]也相[illegible]重要。此外，戰役之前將發生豐富的劇情，請好好欣賞[illegible]。[illegible]最後是充滿危機的長阪坡戰役，自找麻煩的玩家可以接受張飛建議，在新野對抗夏侯氏，而最後的長阪坡戰役，請玩家切記，[illegible]、日戰之間是沒有兵員補充的，[illegible]若由部隊直接由第[illegible]戰帶入第[illegible]戰，不幸的是，曹操的部隊是有補充的，事實上長阪日戰之中，曹軍兵力比[illegible]戰還[illegible]，玩家在訂定作戰計畫時要牢記。劉備此時乃窮途末路之人，不要試圖[illegible]，最重要的是讓「長[illegible]」部隊撤退，即使[illegible]個也好，請[illegible]。

第三章

[illegible]的第[illegible]章登場了，分為：荊南征服戰、荊州[illegible]有權之爭、益州攻防戰、[illegible]攻防戰、[illegible]等五幕。戰[illegible]中加強烈的挑戰[illegible]將出現。

第[illegible]幕[illegible]陵之戰若能在[illegible]擊退[illegible]周瑜援軍不會出現，若出現也無妨，第十六回合時自然會撤軍。對於武陵、零陵、桂陽、長沙四地的攻略並不困難，因為有不少事件，若[illegible]劉備的說服力，攻略起來會較輕鬆吧？第[illegible]幕的關鍵戰公安[illegible]，與其殆力於沙場，倒不如採用較輕鬆的策略攻佔法吧？或者交替使用，[illegible]佔領[illegible]後，派兵[illegible]林[illegible]狹地，只[illegible]總攻勢[illegible]，可以[illegible]經驗值[illegible]



為劉軍師後退落幕。第三幕四場戰役各有特色，要注意「不戰而屈人之兵」乃是用兵的最高境界，劉備的仁者盛名遠近皆知，與其把中立的敵將樹立為敵人，不如使成為堅強的盟友為佳。首戰[illegible]見了萬不要讓它實現。

好不容易到手的臥龍先生要配[illegible]「[illegible]」及「[illegible]」。第四幕是[illegible]的押使，猜疑、[illegible]各[illegible]巧計，必欲將[illegible]而後快，[illegible]戰中有部隊在[illegible]場戰役的設計，各[illegible]部隊退出戰場，[illegible]在此不詳述，各位還請自求多福。

本戰的[illegible]是45[illegible]14[illegible]部隊的大戰役，將[illegible]人人[illegible]、戰車，以及強兵猛將，好好打上一場戰吧！第五幕乃是孫吳索取的後續，首戰中以撤出關羽為目的，[illegible]也沒關係（只是關羽會被問斬），接下來東吳會派人和談，[illegible]則進入第四章，若不同意[illegible]的戰[illegible]，為關羽復仇，並進入第四章，若失敗則有滅國之禍，玩家自行[illegible]。

第四章

第四章可說是夢幻之戰，主要是模擬蜀漢北伐，入主中原，復興漢室，分為奪回荊州、中[illegible]、死鬥、最終結局[illegible]幕。

第一幕奪回荊州的首要在於襄陽，若是關羽未死將會出現[illegible]與曹仁單挑，本戰若請求吳軍支援將會較輕鬆[illegible]戰，不過考驗[illegible]經驗的問題，玩者還是靠自身之力完成為佳。第二幕較為混亂，特遣隊派[illegible]與[illegible]各有優缺點，若確執健在，將成為特遣隊隊長，特遣隊的長安之役兵力足繼續[illegible]之後，要[illegible]，[illegible]戰會有事件發生，難度也不低請小心。第三幕為空前絕後的大戰，[illegible]全鄴的曹軍背水一戰，劉備中要精選十五支部隊，連續進行總[illegible]長達[illegible]回合以上的[illegible]戰，[illegible]要充足的準備在身邊；[illegible]戰要在城外消滅魏的繼承人曹丕，續戰以在城內打倒實力者[illegible]為目標，終戰要撤出[illegible]

註：有邊框者表都市，無邊框者表戰役



第1章 第一幕

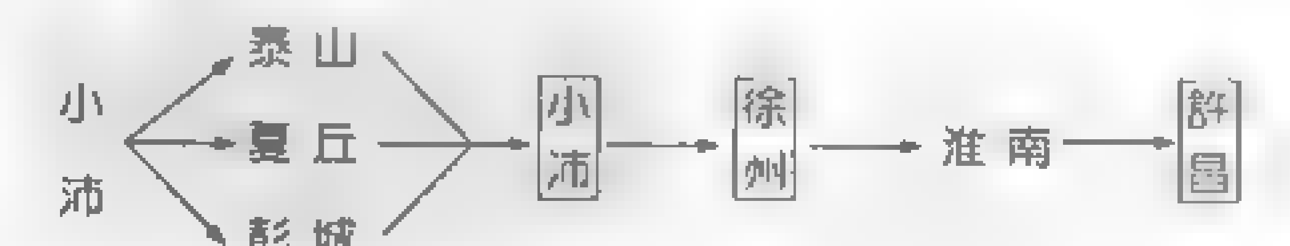
平原 → 信都／廣川 → 巨鹿／清河 → 界橋 → 平原

第二幕

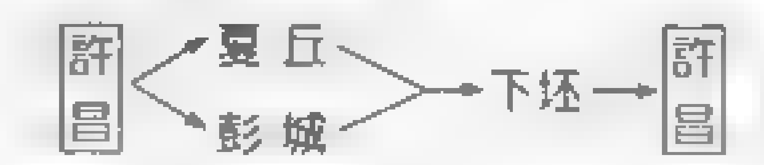
平原 → 北海 → 徐州 →①② 小沛 → 小沛

注：
①選關羽
②選張飛

第三幕



第四幕



第五幕

許昌 ①→ 廣陵 → 徐州 → 鄴

注：
①曹操向劉備索取帝賜玉璽，給了會問斬

第2章 第一幕

鄴 → 白馬 ① → 鄴 ② → 兗州 → 古城 → 穎水 ③ 汝南 ④ → 襄陽

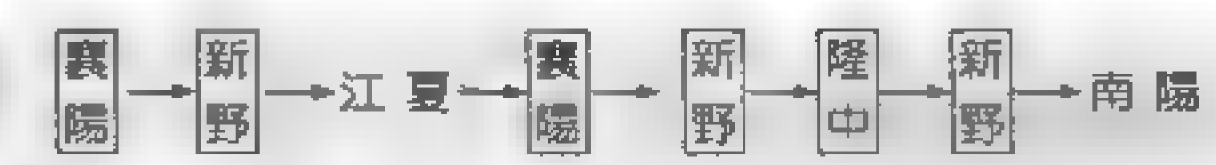
注：
①「否定」即可
②「曹操の計謀」答之
③與曹操作戰
④逃走

大局合死的曹操，整個過程一氣呵成，做好準備了嗎？上路吧！

終了

總計五章十七幕七十戰的三國戰事，算算也是相當大的遊戲量，筆者利用暑假進行攻略所獲心得加上與朋友討論以及部份參考資料，寫上小小一篇心得，雖沒有詳細論述各戰場的技巧，但重要部份相信都已囊括，希望對各位有所益助。





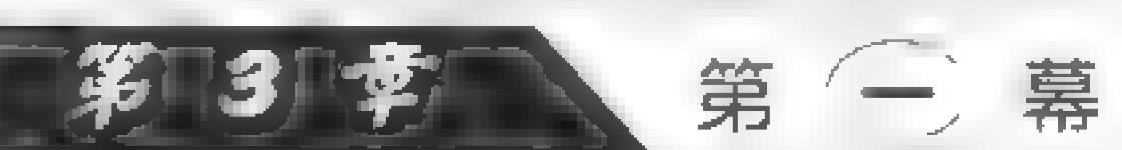
第三幕

新野 → 隆中 ①

注：
①回答順序為：說服、問話、聽話、問話、哭泣

第四幕





江夏 → 江夏 → 江夏 → 江陵 → 武陵 / 零陵 / 桂陽 → 江陵 → 長沙



第二幕

江陵 → 公安 → 江陵 → 往返於 襄陽 江夏 長沙 三地間尋才 → 江陵 → 耒陽縣

第三幕

江陵 → 雒 → 涪 → 雒 → 江陵 → 涪 → 雒 → 雒 → 葭萌關 → 葭萌關 ① → 成都 → 成都；② → 成都

注：①採用馬超　②不採用馬超

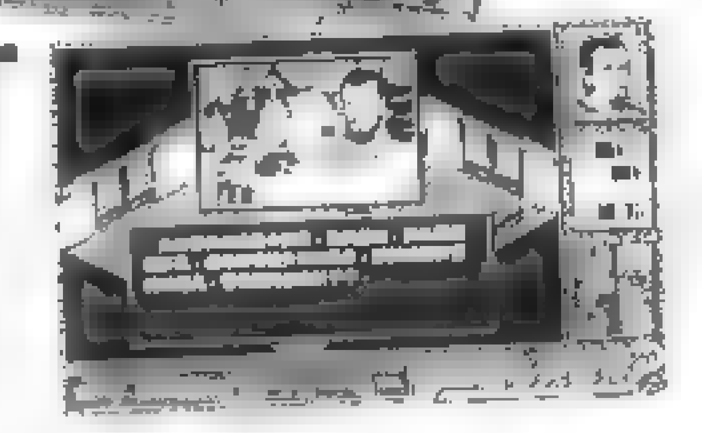
第四幕

成都 → 瓦口關 → 瓦口關 II → 葭萌關 → 天蕩山 / 定軍山 → 漢水 / 天蕩山 → 陽平關

第五幕

麥 → 成都 ① → 西陵 → 西陵 ② → 夷陵 ③

注：
①吳國的同盟要請同意時進入下一章，否決則交戰
②同上
③失敗則 game over 成功進入下一章

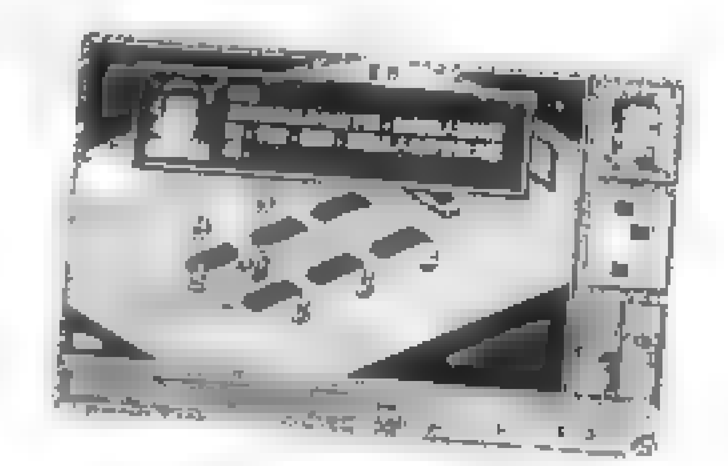




第（一）幕

成都 → 江陵 → 襄陽 → 新野 / 南系 → 宛I → 宛II

註：
①要求吳國助攻



第（二）幕

①宛 → 洛陽
②宛 → 許昌I → 許昌II
陳倉 → ④ 許昌I
陳倉 → ⑤ 長安 → ⑦ 許昌II
長安 → ⑥ 許昌I
③陳倉

註：
①未派特遣隊
②特遣隊在陳倉失敗則進行許昌I
③特遣隊首戰
④、⑥特遣隊失敗
⑤、⑦特遣隊成功

第（三）幕

許昌 → 鄴I → 鄴II → 鄴III → END



章段	戰場名	我方武將名		敵方武將名
序章	[illegible]	關羽	V.S.	[illegible]
	[illegible]	張飛	V.S.	[illegible]
第一章	[illegible]	關羽	V.S.	[illegible]
	[illegible]	張飛	V.S.	[illegible]
	[illegible]	關羽	V.S.	[illegible]
	[illegible]	張飛	V.S.	[illegible]
	[illegible]	張飛	V.S.	文醜
	[illegible]	趙雲	V.S.	[illegible]
	[illegible]	關羽	V.S.	[illegible]
	[illegible]	張飛	V.S.	[illegible]
	[illegible]	關羽	V.S.	[illegible]
	[illegible] II	關羽	V.S.	[illegible]
	[illegible] II	張飛	V.S.	[illegible]
		關羽	V.S.	[illegible]
	[illegible]	張飛	V.S.	[illegible]
第二章	[illegible]	趙雲	V.S.	[illegible]
	[illegible]	關羽	V.S.	[illegible]
	[illegible]	趙雲	V.S.	許褚
	[illegible]	張飛	V.S.	[illegible]
		趙雲	V.S.	[illegible]
	[illegible]	張飛	V.S.	[illegible]
		趙雲	V.S.	[illegible]
	[illegible]	關羽	V.S.	李典
	[illegible]	張飛	V.S.	于禁
	[illegible]	趙雲	V.S.	[illegible]
	長板坡II	趙雲	V.S.	夏侯恩

章段	戰場名	我方武將名		敵方武將名
第[illegible]章	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
		[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]

章段	戰場名	我方武將名		敵方武將名
第[illegible]章	[illegible]	? ? ?	V.S.	[illegible]
	[illegible]	張飛	V.S.	[illegible]
		[illegible]	V.S.	[illegible]
	[illegible]	張飛	V.S.	[illegible]
	[illegible]	張飛	V.S.	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	V.S.	[illegible]
		趙雲	V.S.	[illegible]
	[illegible]	張飛	V.S.	[illegible]
		關興	V.S.	許褚
	[illegible]	[illegible]	V.S.	曹彰
		關興	V.S.	[illegible]
	[illegible] II	張飛	V.S.	[illegible]
		關羽	V.S.	[illegible]
		趙雲	V.S.	李典
		[illegible]	V.S.	[illegible]

阿拉丁傳奇

精靈魔咒

完全攻略(下)



/Lucifer

Caliph 的宮殿，求見父親被拒，但出現了新希望。

（圖同前面宮殿處）

⑦加入自由兄弟聯盟的僕人，當 caliph 拒絕你再見父親的要求之後，這兩位僕人會建議你去和大樹sumia見面，聽他們的忠告！

④大樹sumia他也是自由兄弟聯盟的成員，他們的目的是為了要拯救被 caliph 誤抓或是身陷冤獄的無辜民眾，他會給你一些特殊的任務，同時你也可以見到你的父親。

⑨通往舊地牢的密門，在你從城中的麵包師父 omar 處帶回了鑰匙之後，你將可以從這裡進入這個舊的地牢。



⑩如果你犯了什麼法，你都要小心這些守衛，他們會對作奸犯科的人毫不留情的！

⑳守衛的房間，如果你正在作一些不是非常能夠搬上抬面的事的話，當然要絕對避免進入這些守衛的巢穴。

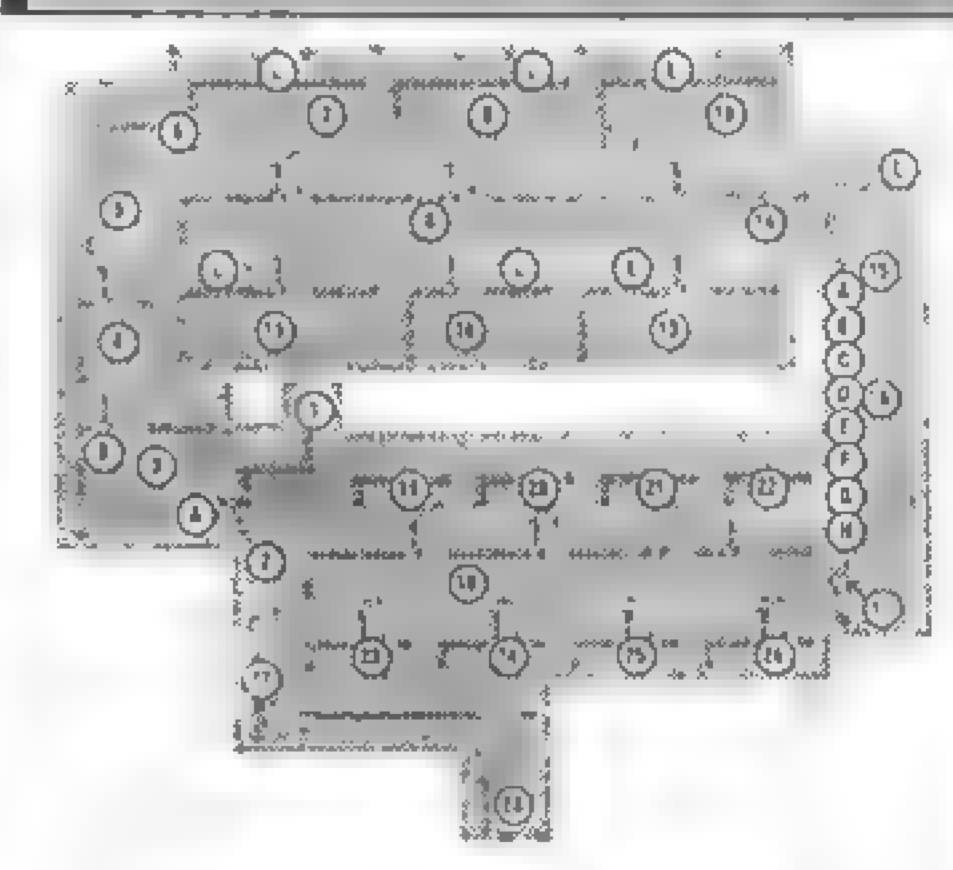
再度進入 bandar al sa'abt 為了跟自由兄弟聯盟接洽的搜尋鑰匙之旅。

（圖同前期 P.155 ）

③金錢交換中心的官員，當你被sumia要求來這裡詢問問題時，你可以選擇對話中的 trade business選向，當他邀請你的時候，走到櫃台後面和他密談。

⑱麵包師父 omar 他同時也有通往舊地牢的鑰匙。

Caliph 的舊地牢，以前是用來關那些可怕的怪物的，所以自然你的敵人也不會少。



①回到皇宮廚房的樓梯，在你見到父親之前，你要來幾次都可以。

②垮掉的通道，自由兄弟聯盟的舊通道，現在已經垮下來了，你沒有辦法通過這個地方。

③這裡地上的阻礙物會發現一個由以前的冒險者留下來的卷軸，同時也會在三 a 處發現一把小鑰匙，以後在六處可以用來開門。

④老舊的大廳，這裡地上有很多阻礙物，要不要移開悉隨尊便。

⑤老舊的守衛房間，這裡現在是蜘蛛的天堂。

⑥密門，這門需要 3a 處發現的鑰匙。

⑦第一個房間，這裡的拉桿可以用捲軸上面寫的方法來打開，首先你要把房中的東西移到壓力板上，然後在對牆上看起來好像有一些綠色青苔的地方連打八下，以便打開特殊的機關。

⑧大廳，這裡的那棵大石頭需要被移到走道的兩邊兩個壓力板上，以便打開 11 和 10 處的拉桿。

⑨第二個房間，這個沙漠獨眼巨人不會讓你搜查他的房間，除非你決定放走他或是殺了他，如果你跟我一樣決定放了他的話，請參照後面的提示，照著這裡的捲軸上面寫的記載拉開7、9、10、11、12、13處的拉桿，不過當然還是要記得把大石頭移到壓力板上。

⑩殭屍是這裡的守護者，打發他們之後就可以拉開這裡的拉桿。不過要記得要把門外走廊上的石頭移到門外正確的壓力板上。

⑪第四個房間，這裡有一些蜘蛛住在這，你也同時要注意外面的石頭要放在正確的壓力板上。

⑫第五個房間，這裡有一些可怕的食屍鬼，你也要把這裡的拉桿拉出才行。

⑬第六個房間，這裡有一些酸液怪和一個等著你來拉開的拉桿。

⑭要打開這裡的大門，你必需要將7、9、10、11、12、13處的拉桿全部拉開才行。

⑮老舊的餐廳，這裡有很多的地元素四處亂跑，你必需要將這裡的兩個重物，包括一張石桌和一個大石移到兩個壓力板上，接著再用相同的方法來打開這裡的密門，不過要小心如果你沒有壓住兩個壓力板的話，你將會受到地面尖刺的傷害。17處的門將會打開。

⑯把這裡的每一個拉桿拉開，會打開下面牢房的每一個門。

⑰鎖上的門，要先把拉桿拉開才行。

⑱這裡住著一個瘋掉的巫師，而且他也絕對不會有任何遲疑用法術對付你。



⑲火元素肆虐，這裡的箱子有300個金塊。

⑳食屍鬼守衛著一個有150塊金塊的箱子。

㉑大食屍鬼看守著這裡的250個金塊。

㉒第四個牢房，這裡的食屍鬼守衛著150個金塊的箱子。



㉓五號牢房，這裡有一些酸液怪。：）

㉔六號牢房，這裡有一個雙頭怪守衛著這個通往新地牢的通道，他的箱子裡有一個ring of protection＋3。

㉕七號牢房，又一個食屍鬼在守護200個金塊的箱子。

㉖第八號牢房，這裡有很多地元素來當靶子。

㉗隱藏的箱子。這個箱子裡有15個寶石、300個金塊、shard of sundazzle。

㉘通往新地牢的通道。

好心的lucifer如何解救那位可憐的沙漠獨眼巨人

那位被困在地牢已久的巨人一要求我釋放他出來之後，我立刻毫不思考的答應了，他會用他房間裡的箱子來偽裝，我一路帶他出去到城外，suma也幫忙在他身上擦香料掩飾他身上的味道，我一路上絕對離守衛遠遠的，所以這些眼拙的守衛根本沒有注意到，呵呵，我很厲害，尤其是到了城中之後，更千萬不要進入任何的房間或是和守衛交談，不然又會被抓回牢房中，要一直等到獨眼巨人到了城牆外的大海之後，你才可以鬆一口氣。那個孤獨的巨人為了感謝我，不但答應我從此不再殺害任何一個人類，更告訴了我一個小島的地點，讓我可以去那裡拿到不少好東西，不過現在還是暫時再回到地牢中和我父親討論，小島就等下再去啦！

新地牢的第二次探訪

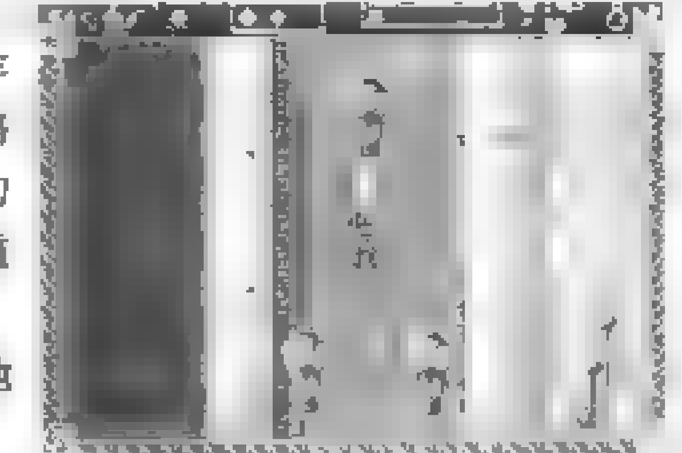
（我的父親不一定在哪一個牢房中，要看我以前賄賂守衛把他換到哪一個牢房中而定，可能在2、10、11處。）

②原先的牢房，如果你沒有賄賂守衛，那麼他的牢房也將會是在這裡（說真的，要躲小機器人就

麻煩多了）。

⑧四處巡邏的警衛，他會馬上將你關起來。

⑨小機器人，他們看得不大遠，但是如果你走的太近，他們還是會響起警鈴，當然也會被關起來。

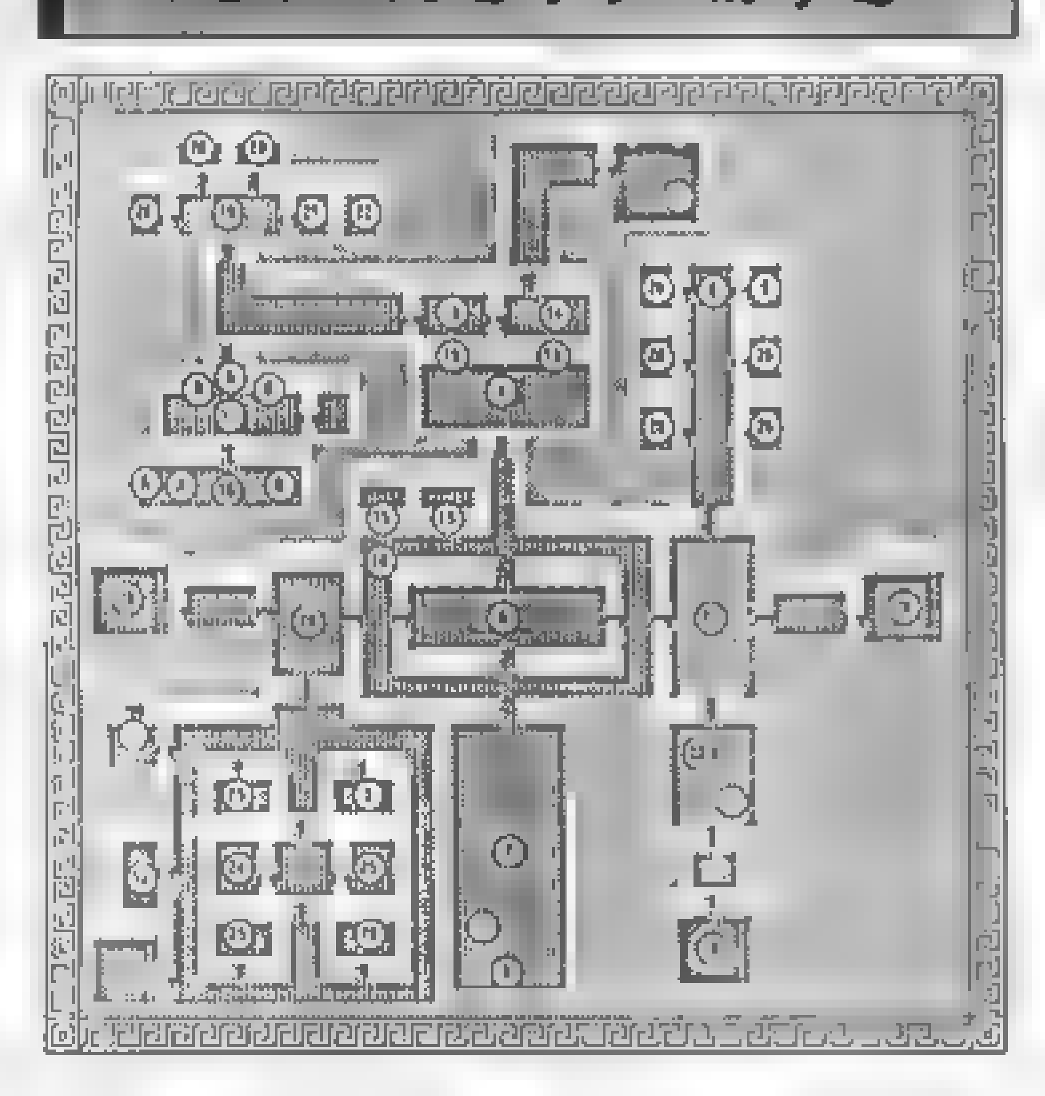


⑪最好的牢房，如果你賄賂守衛的話，你的爸爸將會呆在這裡。

⑬通往舊地牢的通道。

⑭你門，這個門只有在舊地牢找到的鑰匙可以開。

Caliph 宮殿，在我跟我老爹談過話之後遇到的一個奇遇。



①宮殿的大門，在我跟我爹談過話之後，這裡會有留下一個捲軸，表示有一個肉族對我有點興趣，要跟我密談一下，看完之後就馬上消失了。

⑪吃飯的地方，當我看過捲軸後，obdel 在這裡等我。

⑫祈禱室，在這裡 obdel 給你的戒指可以啓動把你傳送到 13 處大臣的房間中。

⑬大臣的房間，你要小心別走近他助手的視線中，一但被發現就要抓去關喔！如果你完成了你來拿的密函，請走到房間的東南角，以便啓動這個戒指。

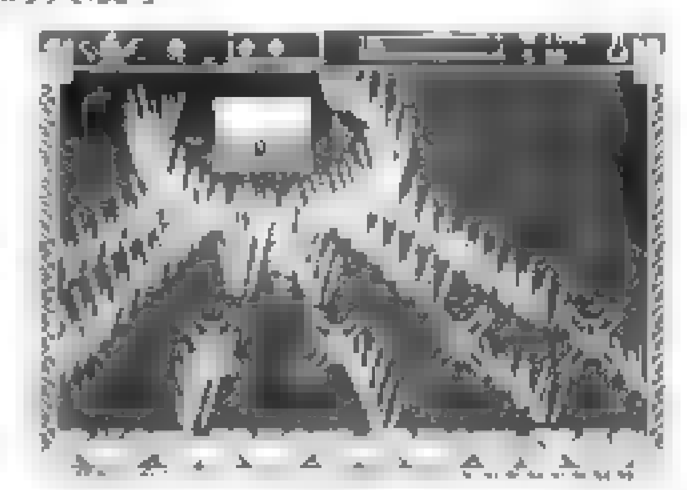
⑭大臣的房間，這裡到處都是一些捲軸和書可以幫你了解現在世界上的大致的狀況，同時也記載了大臣擔心的事。

⑯巡邏的警衛，要小心他會出現在 14 1 ⑦ 19 處，如果你太靠近他會是直接面對他，你就得下半輩子都住在地牢中。

⑰茶點車，把他推開以吸引在 17a 處守衛的注意，以便讓你能快速跑進 caliph 寵妃的房間，不過他們沒有笨到會受同一個把戲兩次騙。

⑱ Caliph 的寵妃，你的秘密接頭人，在你告訴他你的名字是 lord cat's paw 之後，他會把鑰匙交給你，同時幫你引開守衛的注意，不過要小心不要撞到那個該死的人就了。

⑲ calip 的私人房間，當你用完了鑰匙之後請記得要把它放在 caliph 的床上。



⑳ calip 的房間，別碰任何東西，不然會被抓去關。

㉑這裡的房間有一個密門必需要一個鑰匙才能打開，也別碰任何東西。

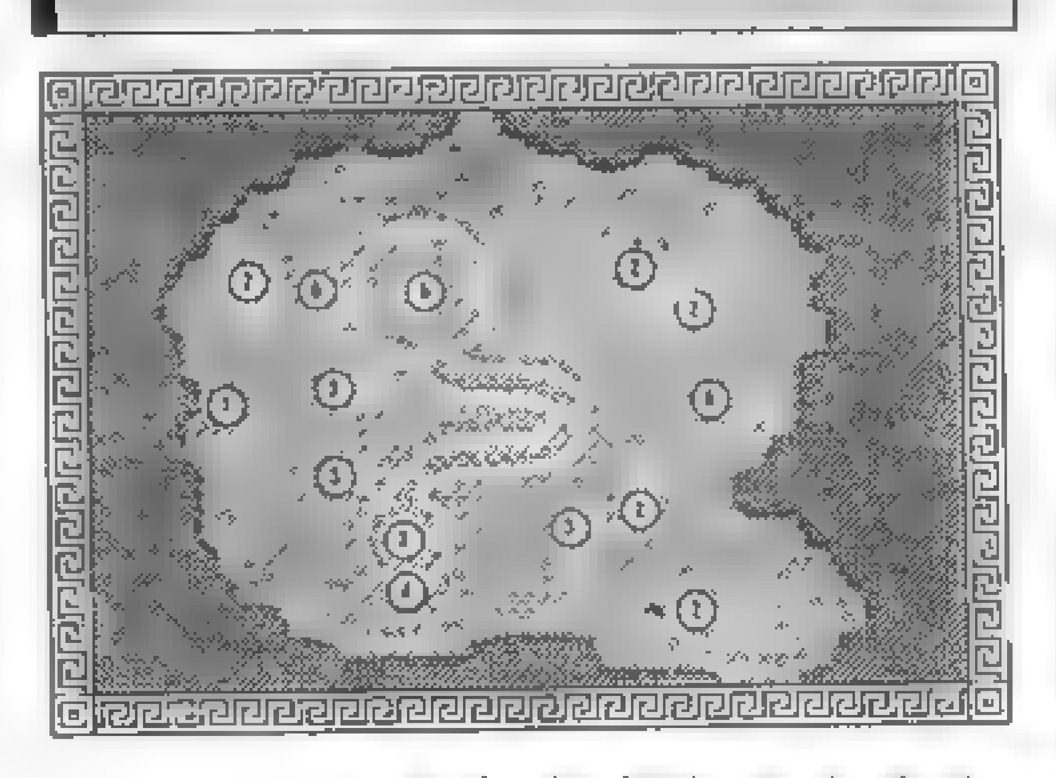
㉒這裡你可以拿到 2000 金幣，同時拿到一個大臣的密函。

㉓僕人，當你回來會看到 obdel 消失了的時候，他會告訴你 obdel 收到了一個訊息之後就離開了，他也會告訴你他的房間在哪裡。

㉔ obdel 的房間，你可以拿到他接到的消息。

接下來我一直跟蹤 obdel 到 bandar al sa'abat 的 27 處，我躲在一旁之後看到了令人驚訝的事實，接下來我趕忙回去告訴那個被我所誤會的大臣，同時也得到了他的感激，接下來在前往老爹說的地點之前，我還是先去了那個藏寶島一趟。

藏寶島 isle of hajar，一個有點危險卻又值得冒險的地方。



①小船，你可從這邊回到你的船上。

②吐刺的植物，你殺不了他們所以小心躲過就好。

③獨眼巨人，由於他們受到了邪惡力量的操控，所以毫無選擇的只有和你作戰。

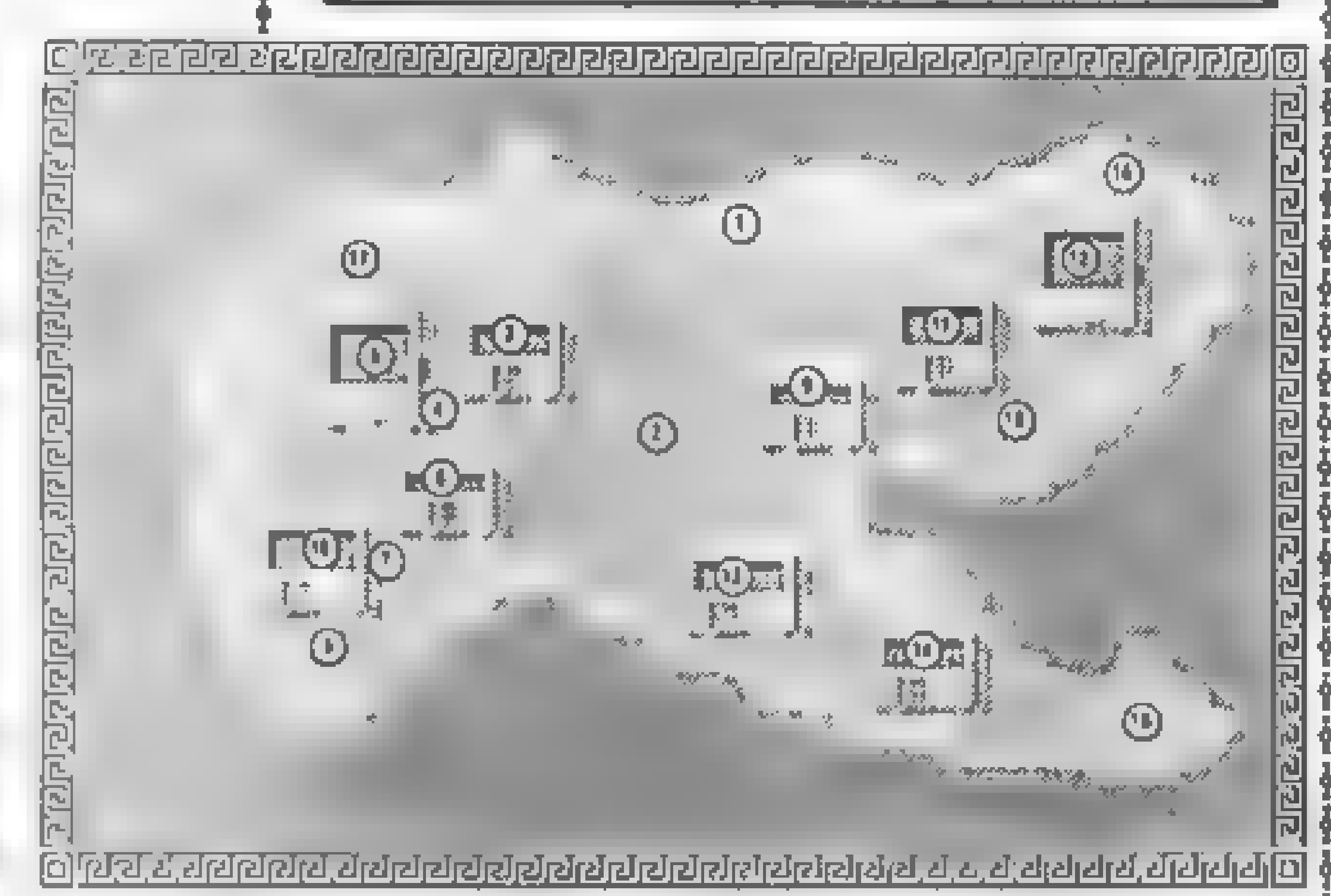
④進入石柱群的入口。

⑤一堆大石柱，你看到那個箱子並不像你所想的那麼好找，你一進入之後就會閃電四處飛舞，你必需儘量小心的躲過那些閃電，在你一有機會接觸到那個箱子的時候你馬上就要打開他，一但打開，這些致命的魔法都會消失。打開之後的獎賞是shard of lightning、hsard of sling "幽蝎箴言"、oil of elemental invulerbility、3 potion of healing、250個金塊。

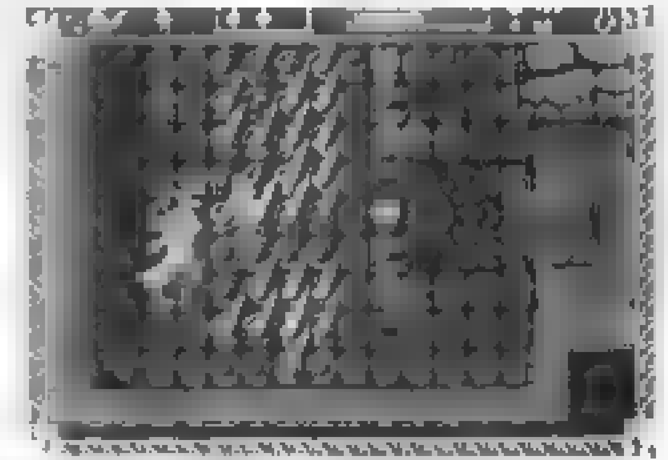
⑥一堆黃金。

在好不容易大費周章之後卻發現原來我老爸早就知道那個可疑小島的名字之後，我大概了解到爲什麼那些邪惡力量要奪我們開刀，所以我立刻一方面追蹤和obdel 談話的那個傭兵頭子，一方面爲了老爸告訴我的資訊，而來到了 al katraz 這個小島，但是卻發現了這裡原先守護地下城的兩個民族，爲了一個邪惡力量挑起的誤會而發生了慘烈的戰爭，我已自己遭受的冤屈做例子，說服了他們重修舊好，同時也得到了進入地下城的方法。在這個地下城中我發現了許多人被無緣無故的囚禁著，在我殺死了在這裡守護的巫師和怪獸之後，發現我的哥哥竟然被囚禁在這裡，但是他的聲音竟然不見了，也不能呼叫我們家族的精靈，我爲了找回他的聲音，又做了一趟相當危險的旅行，還好終於找了回來他的聲音，我們呼喚回了我們家族的精靈之後，我令他吹散保護邪惡力量之島的濃霧，讓我可以上去剷除這些該死的惡人，同時我的哥哥則帶著他去刑場救我的家人們。我在那些邪惡的傢伙的宮殿裡發現他們也正在爲了自己的形體逐漸消失而苦惱，所以他們才要吸收那些無辜人的生命，不過在我的劍技和法術之下，他們再也不能肆虐了，我一個一個將他們殲滅，同時還追到神秘的非物質平面去追殺力量最大的巫師，把他們的邪惡計劃徹底毀滅，同時也救出了我的摯愛，和恢復了 caliph 的神智。當然，從此以後，我們順利的舉行婚禮，順利的從此過著快樂幸福的生活！唷呼…耶耶耶……

al'katraz 誤解與悲劇之島…



①你的小船，同樣的，你也可以從這裡回到你的大船上。



②水井，但是他實際上是地下城的入口，當你在 14 和 18 處祈禱過後，得到了進入的密語時，你得從這裡的南方靠近，並且說出那兩句密語，如此，地下城的大門就會你而敞開。

③空房間。

④ ganlat 族的守衛，他們會毫不猶豫的攻擊靠近的陌生人，除非你先嚇嚇他們之後，再跟他們講道理，要小心他們給你的時間並不多。

⑤受傷者，這一棟房子是他們的臨時醫院，他們在你一進來的時候都表現的非常勇敢，但是事實上他們已驚嚇破了膽，你可以跟他們聊聊，以便知道這座島上到底發生了什麼事情。

⑥昏迷不醒的病者，這些 galant 人是無法被喚醒的。

⑦ ganlat 人的守衛，如果他們看見你的話，他們會相信你是要威脅受傷的人，會毫不猶豫的展開攻擊。

⑧ ra'is shr'is 這一方的首領和他的貼身侍衛待在這個地方。（這一次的任務有很多種選擇，你可以建立一個合約，或是把某一方的人全部都殺光，或是把兩方的人全部殺光光，看你要怎樣啦！）

⑨空房子。

⑩ razif 的守衛，對付這些傢伙的方法跟他們

的敵人完全一模一樣，自己參照前面就好，基本上這次你的任務有點像跟兩個完全一樣，只是互相作戰的種族消通。

⑪又是一堆昏迷的 razif 守衛，他們也不會被吵醒。

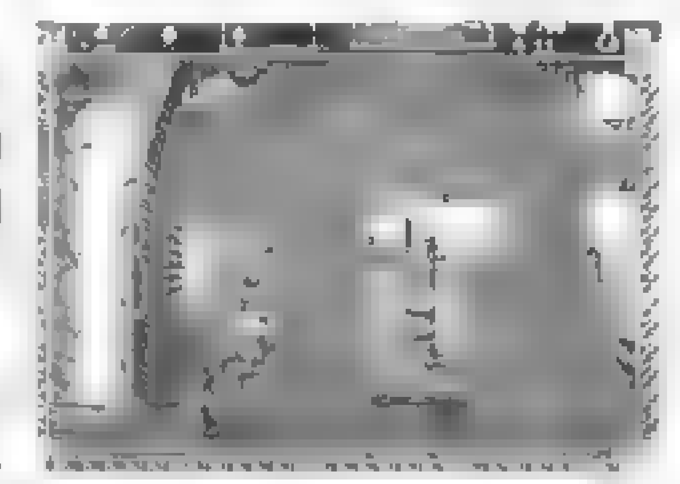
⑫這裡是可以獲得資訊的一堆受傷的 razif 人。

⑬更多的受傷和不能被叫醒的人。

⑭ razif 的神殿，必需要有藍色的鑰匙才能進入，進入之後在神壇前祈禱會得到一部份的密語，在和令一部份合併使用就可以打開地下城的門。

⑮ ra'is taraq ，也就是 razif 的首領和他的貼身侍衛待在這裡。

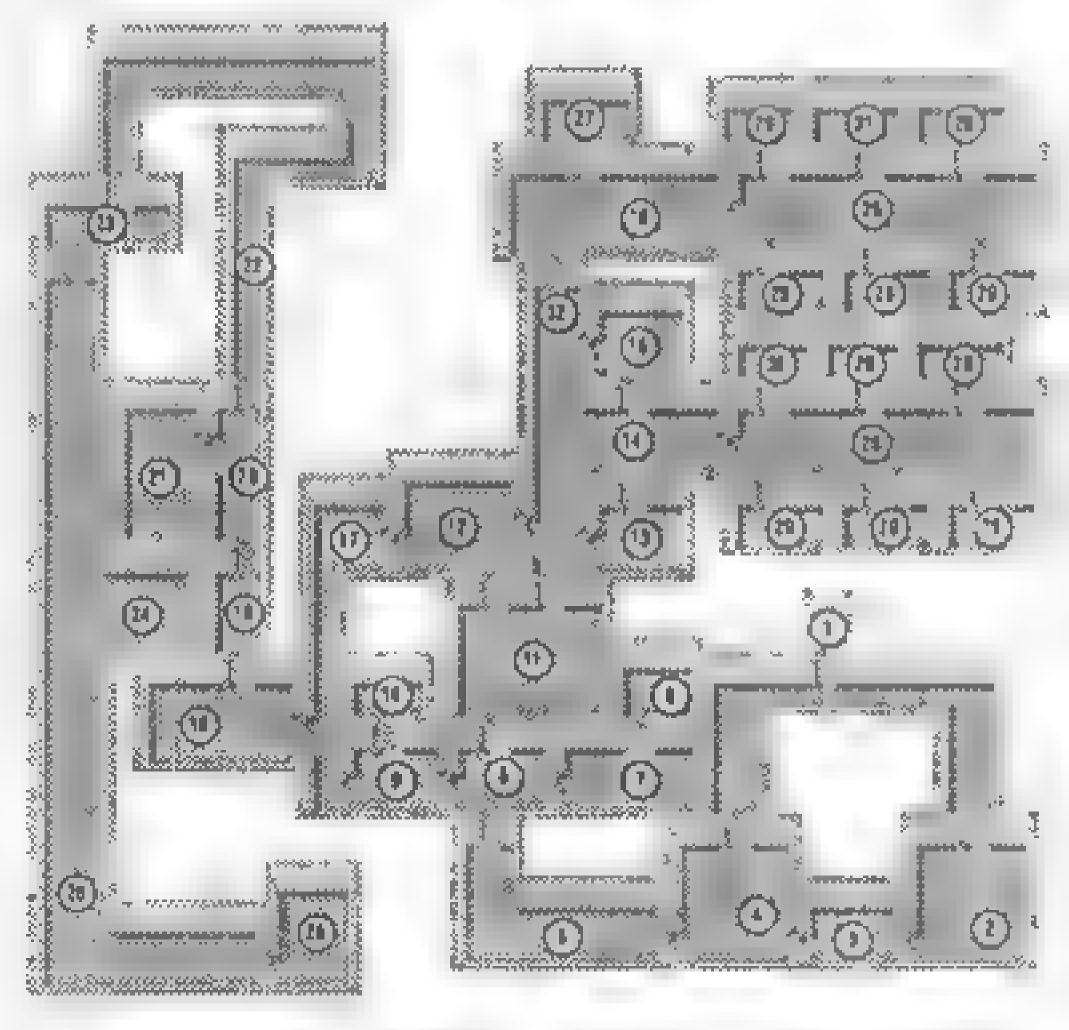
⑯特殊的火焰，某一位首領會跟你解釋這個火焰的特殊性。



⑰特殊的火焰，某一位首領會跟你解釋這個火焰的特殊性。

⑱ ganlat 的神殿，你要有紅鑰匙才能進入，進入後在神壇前祈禱會得到你要的密語，再和另外一半合併使用。

al'katraz 的地下城，驚喜過手足之地



①回到島上的樓梯，你在救出自己老哥前要走幾次都可以。

②倉庫，如果你想的話，你可在這邊大肆破壞下。

③走道。

④這裡的守衛一見面就會動手攻擊，跟這裡所有的其他守衛是一樣的。

⑤走道。

⑥兩名守衛。

⑦一名守衛。

⑧放滿花瓶的房間，你也可以把它全打破。

⑨空房間，西邊的門是沒有辦法打開的。

⑩藏寶庫，這裡藏量豐富，有 2 potions of healing, 2 potions of extra healing,shard of flame arrow,shard of cone of cold,175 塊金塊， 15 個寶石。

⑪用餐的地方，這些警衛都下工了，但是很不幸的這並不能阻止他們抽出他們的劍來跟你對打。

⑫兩個守衛，這裡通往 17 處的門是可以打開的，只要一直試著去推推它就好了。

⑬守衛睡覺的地方，不過他們大概再也用不到了。

⑭兩個守衛，看門的傢伙。

⑮守衛再也用不到的睡覺處。

⑯ iskar 僱兵頭子工作的地方，它和它的侍衛都在此地工作，桌上放著的是用來囚禁人靈魂的寶石，你一刀就可以把它打破，不過這場仗有些難打。

⑰通往西邊地下城的門，那邊到處都是怪物肆虐，不過其他門的開法也大致跟這個門相同。

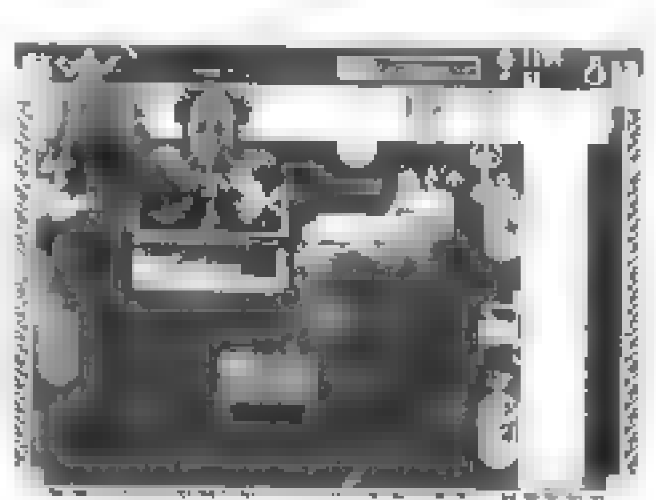
⑱兩隻帝穆怪在這裡等著你的到來，一個帶著231塊金塊，另外一個帶著 12 個寶石。

⑲到處都是蜘蛛的走道。

⑳更多蜘蛛。

㉑木乃伊的房間，他們守護著這裡，一步都不肯離開，他們守護的箱子裡有149金塊，2 個 potion of healing，1 個 potion of healing 。

㉒走道，這裡有一堆蝙蝠和一隻帶著160個金塊的穆帝怪。



㉓一堆木乃伊在這裡攻擊你，你還是把他們打發掉比較好。

㉔這些石柱在這個房間的南方形成一個非常好的躲避處。

㉕這些石塊可以安排成一個比較好的逃生路線

㉖白雙頭怪的房間，只要你一把房門打開，它就會以爲戰鬥的時刻到了，它是一隻非常強壯的怪物，如果你不讓它發現到你的話，你就可以看它跟

那個傭兵頭子 iskar 打起來，弄到兩敗俱傷，可以省你不少時間，它的箱子裡面有300個金塊 25 個寶石，和一個 shard of cone of cold 。不過你要跟它正對面打也是可以的，只不過不是很好打就對了。

㉗ kevric 的房間，這裡有兩個重要的東西，第一個是它的床下有300個金塊和監獄的鑰匙。第二個是一個大碗，當你看到裡面去時，你會發現其中一個幕後主使者的臉，你可以好好嚇嚇它。它的寶箱裡也有1個oil of invulerbility ，一個 potion of giant strength ，和500個金塊。

㉘這條走道四邊有六個鎖住的牢門。

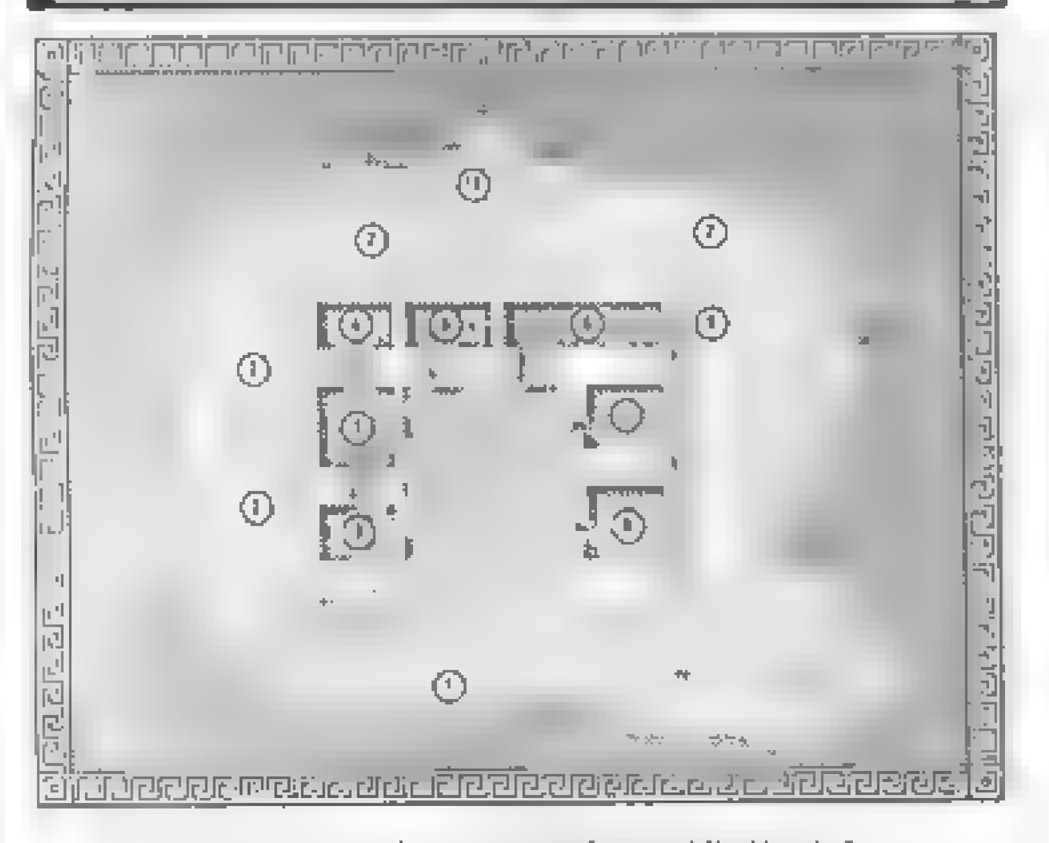
㉙你可以跟這些囚犯們說過話之後就把他們放了。

㉚空牢房，犯人已經死了。

㉛你老哥差點死在這個牢房中，把它放了他會跟著你並且告訴你一些重要的訊息。

㉜ kevric 的陷阱，在你放了你老哥的路上，會突然跑出來攻擊，希望能夠將你們留下。

abaliat 島．囚禁靈魂與一堆奇奇怪怪的東西之島



①你的小船，你可從這邊回到你的船上。

②土狼，有一堆在這裡四處遊蕩。

③空房間。

④狼人的房間，你將它殺了之後可以讓它脫出這種可怕的詛咒，打開這個瓶子釋放出怪獸的勇氣。同鄉裡面還有 potion of extra healing 和 20 個寶石。

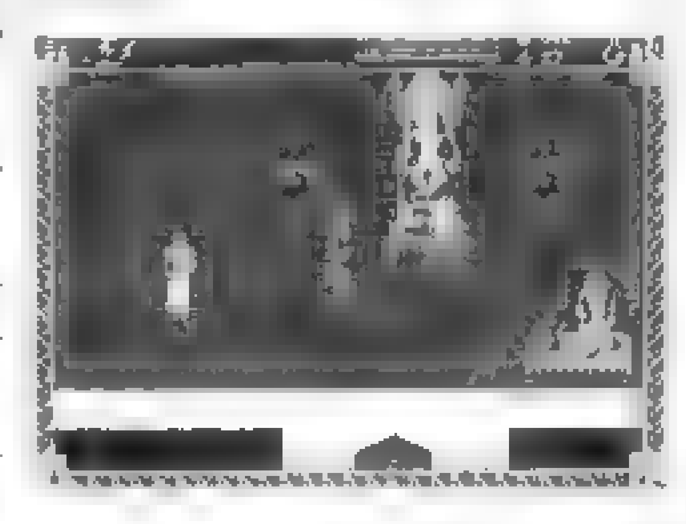
⑤海盜的房間，它守護著一個孩童的快樂，同時它的箱子裡面還有 potion of invulerbility 和一個 potion of extra healing 和258個金塊。

⑥雙頭怪的房間，它可不浪費時間跟你說話，直接就攻擊你，它的箱子裡面有200塊金塊和 20 個寶石。它守護的則是一個女人的聲音。

⑦巫祿怪的房間，它的箱子是空的。

⑧女海盜的房間，你可以以理說服它，讓你釋放出瓶中一個男人的榮譽。

⑨藏起來的瓶子，這個瓶子放著的是一個心跳。

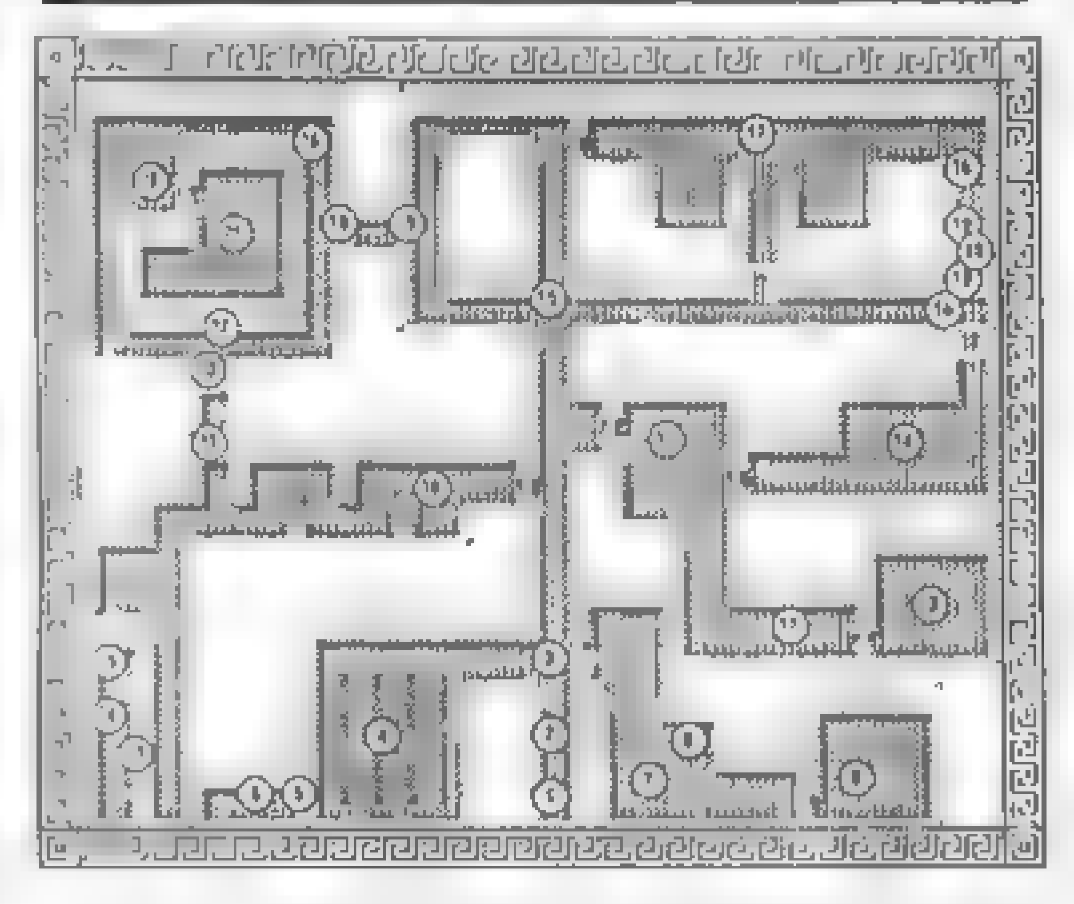


⑩裝你哥哥聲音的瓶子，當你一打開之後，它會叫你馬上回到船上去。

⑪裝有熱情的瓶子。

⑫這個瓶子中有一個人的心智。

al-naqqil．幕後主使者的大本營。



①入口和拉桿，你要把2處陷阱關掉，你就得把每個拉桿各拉開和按下去一次。

②火焰和飛箭陷阱，如果你不能關掉它就要小心閃躲，箭的威力因為淬了毒，所以殺傷力特別大。

③半身人守衛。

④半身人守衛的大本營，其中有一個守衛身上帶有一個初級 neclace of seeing 它可以讓你看到在地圖上所有標明了5的密門，至於其他的密門它就無能為力。

⑤第一級的密門，要當你拿到了最原始的項鍊

才可以看得見並且通過它，不然是沒有辦法越過它的。

⑥半身人的寶藏，這裡有250塊金塊， 20 個寶石，兩個 potion of healing 一個 potion of extra healing 。

⑦獨眼巨人守衛。

⑧花瓶，其中一個有250塊金塊、一個有 15 個寶石，一個有 potion of extra healing。

⑨ zorth 一個形體被自己的野心所吞食的傢伙，它會和你死戰到底。

⑩空房間。

⑪用餐之處。

⑫獨眼巨人守衛，它帶 50 個寶石。

⑬一個幕後主使者的房間，不過它已經很久沒有使用這裡了，看看它的抽屜有沒有什麼消息，花瓶裡有一些小錢。

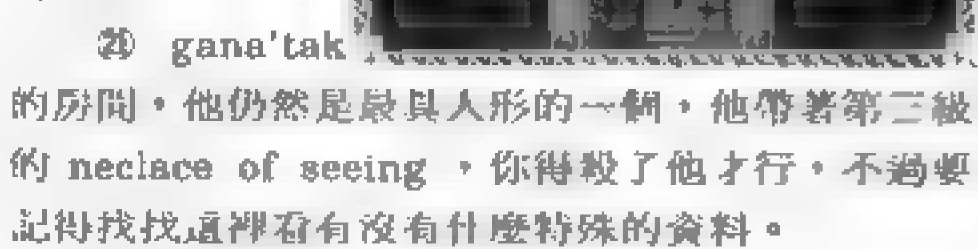
⑭獨眼巨人的房間，這些傢伙相信和幕後主使者聯合就可以結束他們的苦難，很不幸的並不是這樣，你可以在其中一個花瓶找到100個金塊和一個 shard of cone of cold 。

⑮半身人守衛。

⑯從這些地方過近的話會讓一個巫師跑出來對你攻擊，隨後又躲回它的藏身處去。

⑰巫師的房間，你可以在這裡找到很多有意思的東西，但是千萬不要碰那兩本封面有符咒的書，你可以在某一個花瓶中找到 600 個金塊和一個 shard of lightning 。

⑱躲起來的巫師，這個傢伙常常會喜歡放冷箭，不過你還是得殺了它以得到第二級的 neclace of seeing，這個可以讓你通過地圖上標示 5 和 19 的地方。



⑲第　級密門。

⑳飛箭陷阱，儘快打開這個門以免身中太多箭。

㉑ gana'tak 的房間，他仍然是最具人形的一個，他帶著第三級的 neclace of seeing ，你得殺了他才行，不過要記得找找這裡看有沒有什麼特殊的資料。

㉒大廳。

㉓第三級的密門。

㉔寶箱，他有一個 shard of suncorch ，和 50 個寶石。

㉕傳送到未知之地的傳送點，要小心，這裡是沒有退路的喔！

最後的決戰 unknown plane



地圖的記號的意義如下，每一個小寫的英文字母代表了走在上面會讓標示大寫英文字母的地板出現，例如，如果你走到標示 a 的地點，則A的走道會出現。

①開始的平台。

②沙漠巨人的平台。

③ orgrima 的平台。

④傭兵的平台。

⑤木乃伊的平台，當你打敗他後，一個被解除詛咒的人會出現，同時他也太過虛弱，不能幫助你。

⑥大食屍鬼的平台。

⑦巨大的月之石，雖然邪惡的力量正在抽取他的能源，但是它仍然可以醫治你。

⑧雙頭怪的平台，又是一個被詛咒的傢伙。

⑨拯救船長的平台，在這裡你可把那顆寶石打破，讓你的船長變成有血有肉的你的精靈。同時你會被傳送回船上和他聊天，別忘了回來喔！

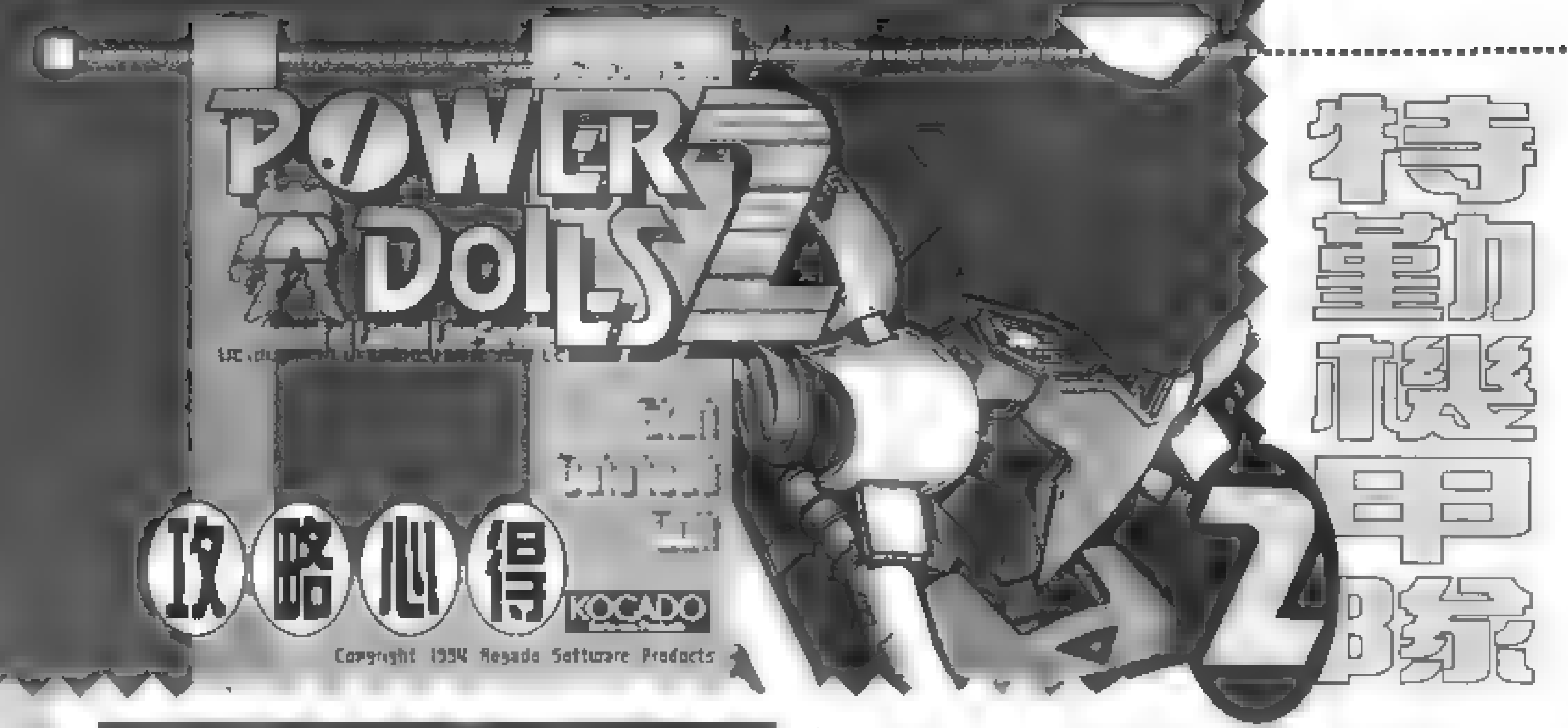
⑩亞穆怪的平台。

⑪你把這裡的怪物殺了後，又會出現一個幕後主使者和你作戰。

⑫你摯愛的公主在這裡，不過你先將他從詛咒中釋放出來才行。

⑬空的平台。

⑭drackan 最後的幕後主使者，他的力量最強大，也最不像人類，你必需要用盡一切所有的和他戰鬥才有生機！這將是令你名留青史的一戰！！！



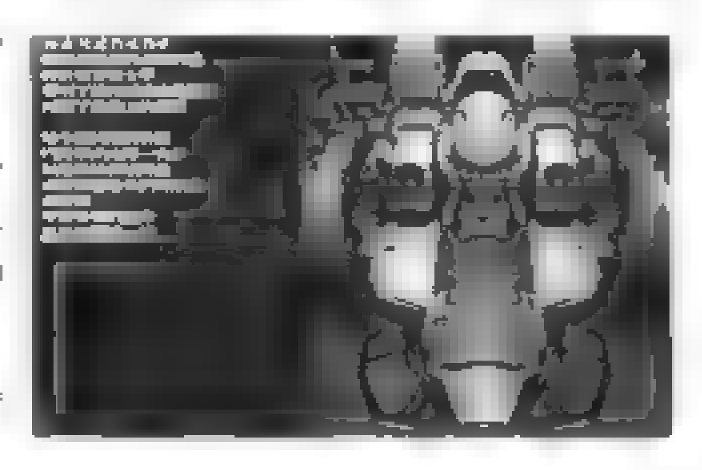


前言

雖然現在市面上充斥著 98 改版的遊戲，不過其中屬於佳作的，也是寥寥無幾。《特勤機甲隊 2 》可說是筆者玩過的日本遊戲中，最令人印象深刻的；不過在筆者玩過的眾多遊戲中，她的難度也是少有可比的。（大概只有《極道襲雄資料片》比它難吧！）由於這兩式的攻略必須佔很大的篇幅，所以筆者只寫出一些心得和攻略技巧；但是一些比較困難的關卡，仍然會有簡略的提示。Let's go!

1 偵察的技巧

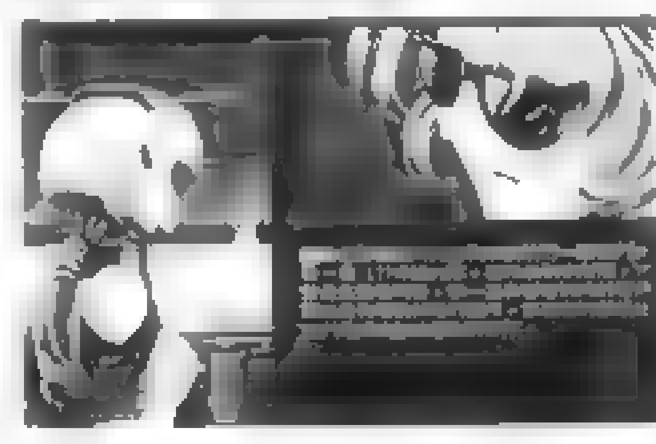
除了 R 系間接攻擊武器及支援部隊的火力外，其餘的武器在攻擊之前，都必須先進行偵察，找出敵人後，才能瞄準和射擊。所以偵察的範圍影響著任務進行的順利與否。如果我方的偵察範圍大於敵人，在「敵明我暗」的情況下，可以打得敵人毫無招架之力；反之，如果敵人的偵察範圍較大，那麼你就要隨時準備挨飛彈了。



為了取得作戰上的優勢，一定要把敵人的偵察步兵、偵察車及直升機列為優先除去的目標。（尤其是直升機！）失去這些偵察部隊後，敵人就有如失去雙眼，只能任我們宰割了。基於這樣道理，我方的偵察步兵當然也是電腦所要獵殺的對象。

要有最大的偵察範圍，必須在座機和裝備上做出正確的搭配。X4RR 加上左右手各一組 SC88 複合感應器，可以得到很好的效果； X4S 加上一組右手的 VP1 複合感應器，或 X4R 加上兩組 SC33 複合感應器的效果也不錯，玩家可以視座機的數目進行搭配。

如果在行動後的偵察步兵不再移動，那麼可見範圍將會一直維持下去；否則可見範圍將會縮小到只有目擊者視範圍內的幾個方格。所以在偵察部隊移動後，一定要留下足夠再進行偵察的 AP 值，在回合結束前進行最後一次偵察；以免敵人移動時，我方[illegible]。



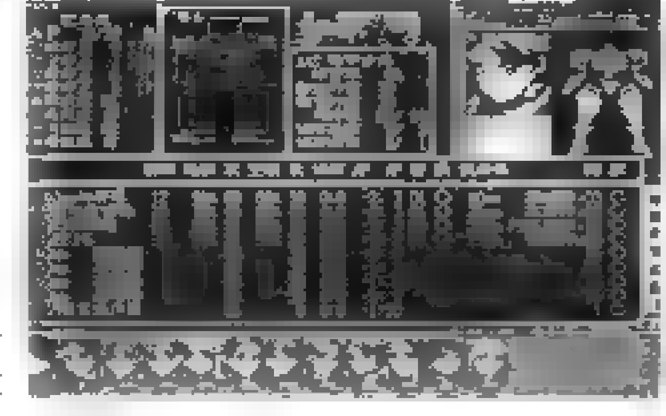
由於遊戲上加入了專長的設定，有專長的隊員只需消耗一半的 AP 值就能進行專長的技能，所以當有偵察[illegible]任務，才能使 AP 值得[illegible]，最好[illegible]專長的大[illegible]。

2 座機和武裝

座機和武裝是決定任務成敗的重要關鍵。選擇座機最重要的條件是：武器欄位、可攜帶特殊配備數量及機動力。除了偵察步兵外，不能裝備手上武器的 X4C 及 X4+C 最好不要使用，雖然 X4+C 的[illegible]畢竟還是不如手彈好用，[illegible]武器的威力遠超過[illegible]武器，所以能否使用[illegible]考慮因素。特殊配備[illegible]人數[illegible]會發生彈藥不足的情形，由於敵人的數目往往十倍於我方，所以特殊配備的欄位也是相當重要的考慮因素。

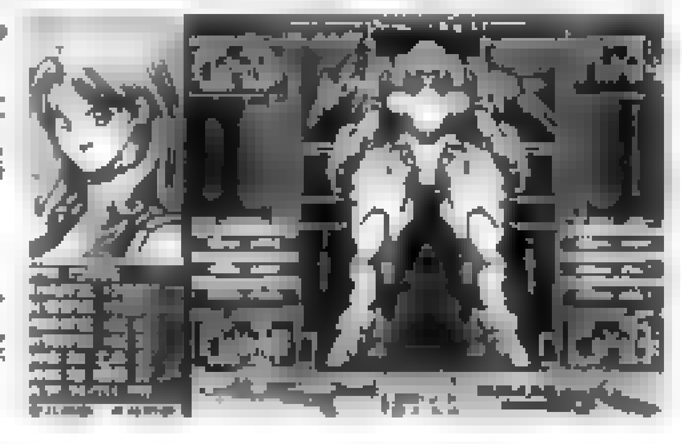
[illegible]

及 AP 負荷。彈藥數及射程的重要性是不必多言的，至於 AP 負荷則影響到人員的行動能力，應該儘量避免讓隊員的 AP 值低於 20 點。



肩部武器方面，早期應該以 MC120mm 加農砲或 DRu20ATM 為主，再搭配 M7B 或 M72 之類的 D1 系武器；到了後期，敵人的車輛都會裝設防護彈，此時就應該以威力強大的 LC40mm 加農砲為主。在某些會有直升機出現的任務，最好要讓兩名的隊員裝備 DRu35MLC 對空彈頭的武器。雖然對戰車飛彈的威力強大，但是往往因為敵人發射防護彈而失效，所以還是應該以加農砲作為對地攻擊的主力武器。

在手部武器方面，早期的 ARX2 的威力普通，但是射程及彈藥數都令人滿意，所以除了偵察步兵外，不妨人手一枝。另一隻手的武器，可以選擇 R 系的霰彈砲，或是其他的 D1 系武器。對了，後期研發出來的 P9RSL 狙擊槍是最佳的手部武器，可以裝配後，就要逐漸地淘汰掉 ARX2 狙擊槍了。



在特殊裝備欄方面，應該以放置肩部加農砲的彈藥為主，而且穿甲彈和榴散彈的數目要一樣多。為了防止敵人以導向飛彈攻擊，每個隊員也都應該裝配一組的防護彈，偵察步兵最好是裝配兩組。在某些需要爆破的任務，把炸藥裝配在具有工兵技能的人員上，才能以最快的速度完成爆破。



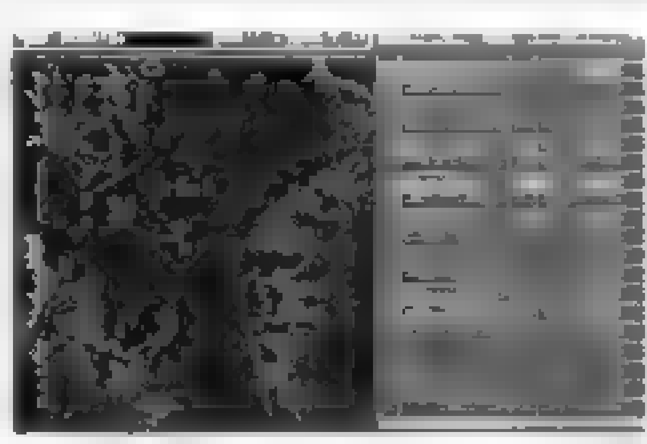
支援火力的武裝也相當重要。在支援車輛方面，選擇兩組 R320mm 火箭，搭配一組 R250 或 R400 都是不錯的選擇；至於 GAM3AAM 對空彈頭，筆者在任務中都無法使用，所以千萬別裝上去。（本來以為這項武器可以用來打直升機，結果…）

支援航空機的武裝，可以選擇兩組 ARCL60mm 火箭彈，搭配兩組 MK25 炸彈及兩組對空飛彈。DRU18 或 19 系列的導向飛彈，筆者用過的效果並不好，所以最好不要裝上去。

3 作戰計劃的擬定

每一次的作戰計劃都是由電腦事先擬定好，不過如果你就照樣玩下去，恐怕任務失敗的機率會增加不少。一份好的作戰計劃在入侵時間、空降地點及支援火力的安排上，都要能夠緊密的配合，不過由於地形、高度無法由作戰地圖上得知，所以不妨先進入戰場觀察一下，然後再擬定一份較完整的作戰計劃。

通常入侵的方式有兩種：普通空降及高空空降。高空空降是將人員投射在某些特定的位置，普通空降則是由玩家操作飛機，降落在自己覺得理想的地方。一般而言，筆者比較喜歡使用高空空降，將人員集中彈射到位置比較高的地點；如此可以居高臨下，掌握敵人的動態，也能避免人員在空降時受到損傷。

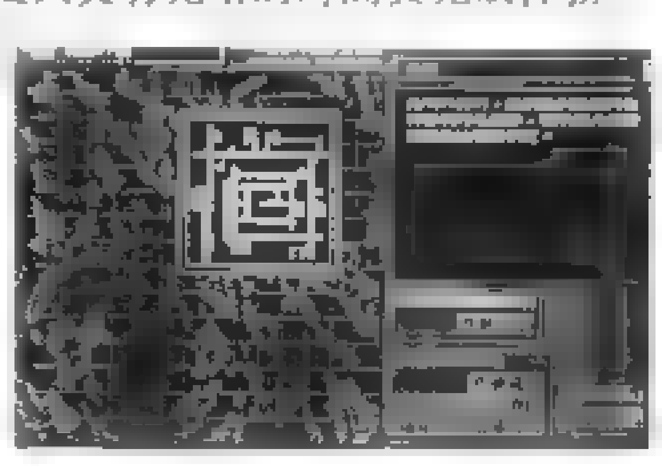


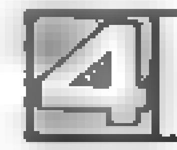
在時間的安排上，筆者覺得要空降的部隊應該在同一時間、同一地點降落，以免遭到各個擊破。砲擊支援部隊也應和空降部隊同時抵達戰場，這樣戰鬥開始後，就可以立即請求火力支援。航空支援部隊則應提早五分鐘抵達戰場，以保護空降部隊的安全；由於航空部隊的滯空時間只有 40 至 60 分鐘，所以不妨採用分批輪流進駐戰場。

航空機的待命地點相當地重要，因為這關係著飛機進場支援時的進行路線，如果能夠安排在靠近空降部隊的區域，進場時就能減少被敵人攻擊的機會。由於航空機的隊員有限，所以千萬別讓隸屬於你的飛行員陣亡，否則以後飛機要給誰來開？

在某些須要使用 VLC2 垂直起降運輸機來救回人員的任務，對於運輸機的降落地點及時間更要小心安排，以免人員回不了家。降落的地點要選在人員便於脫逃的位置，降落的時間則應該再延後半小時至一小時，以使人員有充裕的時間去完成任務。

在運輸機抵達之前，要清除航道附近的敵人，以免運輸機遭到擊落，大家只好當留在異域的孤軍了。





4 實戰技巧

掌握制高點可以說是戰鬥中最重要的一環。由

於前上方偵察會有某些死角，所以安排一些人員在山上警戒，就能充分牽制敵人的行動。

在部署部隊時，另一個要注意到的重點則是地形效果。森林固然有相當好的掩蔽效果，但是卻也不利於部隊的移動及射擊；但是如果人員部署在高處，則可輕易地攻擊森林中的敵人。

機動射擊的應用也是個重要的技巧。機動射擊可以消耗敵人的 AP 值，減緩敵人的前進，但是也可能暴露出你的位置。通常地面部隊只要不是離我方太近，倒是可以不必理會它；不過如果是敵人的直升機或偵察部隊，就應該採取機動射擊來消耗其 AP 值，讓它沒有再進行偵察的餘力。

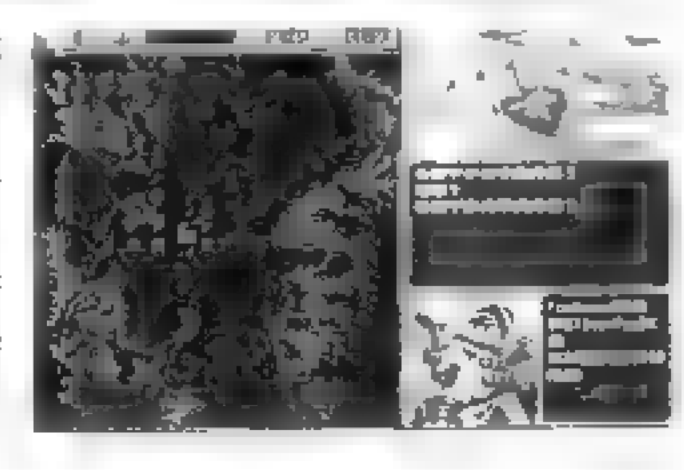


由於人員的攻擊力是隨著攻擊的次數而增長，所以在彈藥充足的情況下，不妨讓人員多多地練習。在最後的結局畫面中，還有計算人員的命中率，如果能多使用攻擊範圍較廣的 D1 、 R1 、 R2 等武器來同時攻擊多數敵人，就可以大幅提高命中率。

5 重點關卡提示

1 R 夜襲行動：本關與前一關的練習任務有所不同的差異，除了在大橋上就有大量的敵人外，連資料卡放置的位置也不同。

開始先解決敵人的直升機後，再肅清大橋上的敵人。接著派一架偵察兵及攻擊兵在大橋上監視著，再派另一隊人下去搜索資料卡。真正的資料卡是放在右下方的建築物中。



2 鐵絲剪行動：本次任務只要爆破一座橋，就算完成任務了。建議將人員投射在西邊的山區，然後由山上直攻橋邊。本關敵人有直升機。

3 襲捲行動：建議將人員直接投射在高速公路上，然後先逐步偵察出敵人的位置，並指揮支援火力砲擊。本關的敵人有兩架武裝直升機。

4 曼特寧咖啡計劃：本關敵人會朝東南及西南兩個方向逃逸。建議將人員移動到地圖中央山脈的最高點，監視敵人的移動。敵人一開始最喜歡聚集在右上方的橋兩側，前幾個回合只要指揮支援部隊猛轟該處，就可以得到豐碩的成果。

5 暴風行動：本關建議將人員空投在中方的山區，並把支援運輸機的等待地點也設在附近，以便人員脫逃。總統的兒子必須在搜索所有的建築物後才會出現，所以要留一組人在山上警戒，另一組人在 6 ： 00 之後才下去搜索。



6 狩獵行動：本任務的主要任務是要摧毀六輛偵察車。讓人員裝備導向飛彈，可以迅速擊毀目標。

7 美洲豹行動：建議將人員投射在高速公路附近的高地。一旦人員靠近運輸車隊會，這些車輛立刻會調頭而去，所以行動要快。敵人擁有兩架左右的武裝直升機，要先消滅它們。

8 溫室計劃：可以攜帶兩組炸藥。先讓大多數人員聚集在西北方的門附近，爆破後立刻攻擊附近的敵人偵察車。另外派四、五個人爆破東南方的門，並肅清該處的守軍。

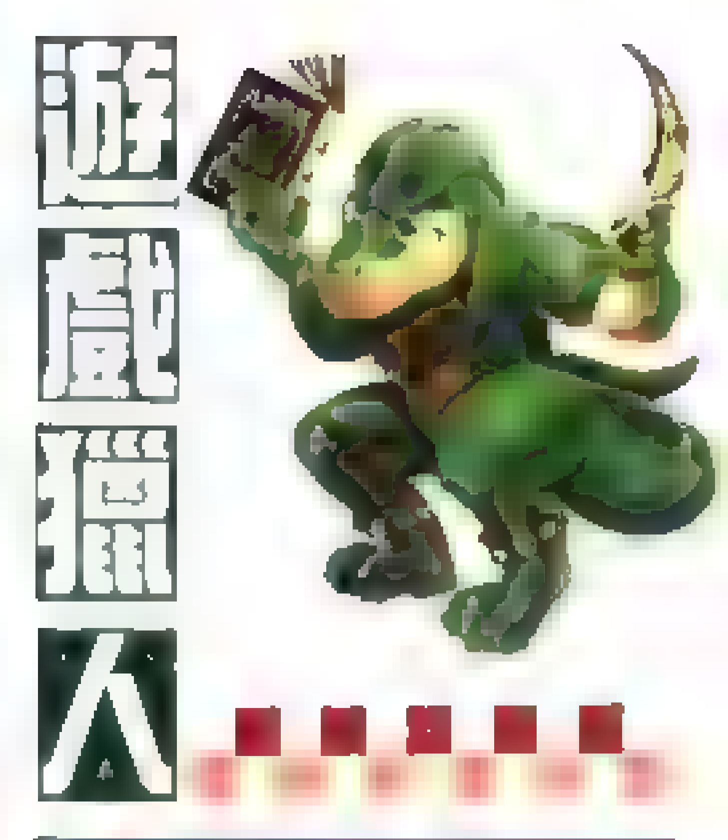
9 螺旋行動：本關無法使用 R 系、 M 系及手榴彈等武器，所以無法攻擊隱藏的敵人，索敵也就顯得格外地重要。本關除了敵人多了點外，並無特別困難之處，但是在通道的轉角處，可能因為高度落差而產生偵察時的死角，要小心敵人在該處的伏兵。另外門爆破後的遺址都會產生相當好的掩蔽效果，這點可以好好利用。



後記



這個遊戲剛開始玩是有點難，但是熟能生巧，後面幾關感覺就容易多了。由於結局的畫面相當不錯，希望有時間的玩家都能奮戰到最後。





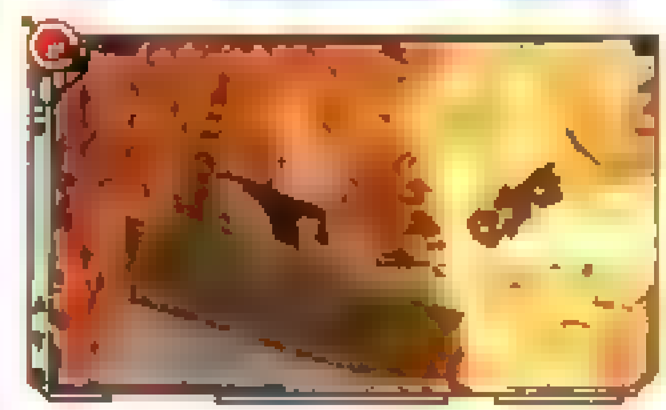
終極動員令

出版公司／第三波
本文作者／LordJean

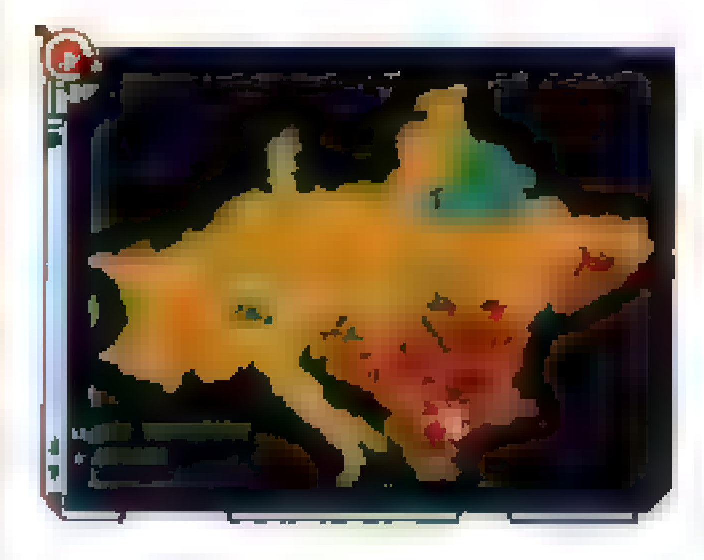


在以往的戰略或是謀略遊戲之中，大多是以回合制的方式來進行遊戲，讓玩者有充分的時間去思考應對。因此當Westwood小組所製作的「沙丘魔堡二代」（Dune II）大膽地採用即時方式來進行遊戲時，在當時原本並不十分看好，不料卻受到玩家空前的歡迎，也使得策略遊戲有更新的詮釋。在玩家不斷要求推出續集的呼聲中，Westwood小組終於推出了「終極動員令」（Command&Conquer）作為出道十年的代表作。但是，它並非沙丘魔堡二代的續集，而是一個背景與感覺都不同的全新遊戲；唯一延續自前作的，就只有即時的操作介面。在這一次，製作小組將玩者拉回到近未來的時空，地球上分屬民主與集權的兩大陣營「全球防衛聯盟」（GDI）與「諾德兄弟會」（NOD），為了搶奪一種不屬於地球的珍貴礦物Tiberium，雙方展開了展開全面性的武裝衝突。玩者可以扮演其中任何一個陣營的戰場指揮官，為自己集團的利益而戰。





遊戲載入硬碟時，製作小組就開始運用巧思，利用聲光畫面技巧，讓設定音效卡與拷貝檔案等機械化的工作也帶了點科幻味，將載入畫面也變成遊戲的一部



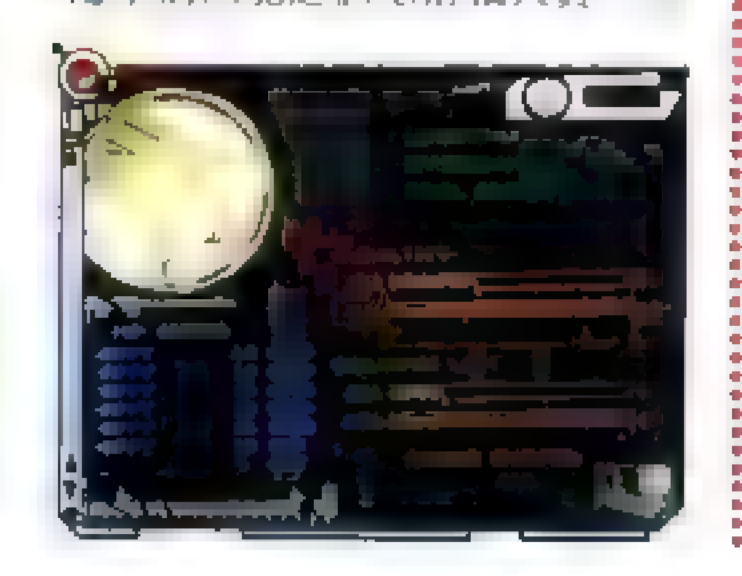
份；而載入結束前的背面掃瞄效果，更是使人印象深刻。「終極動員令」只有支援320× 200 256色模式，讓某些玩家的扼腕惜，雖然沒有使用高解析的SVGA模式，但畫面還是維持在一貫的水準。動畫是以電影的方式來表現，最具有全多方面採用真人拍攝且合成方式，讓遊戲與電影結合，成為另一種真人動作片。而且畫面的耐人尋味，在不斷轉台的電視頻道畫面之中，隱隱約約看見兩大陣營的標誌，在簡報中的內容中夾雜著劇情的介紹，表現相當低調。而遊戲總共有兩片CD，分屬兩個不同陣營，可以個別載入硬碟或是隨時切換，但

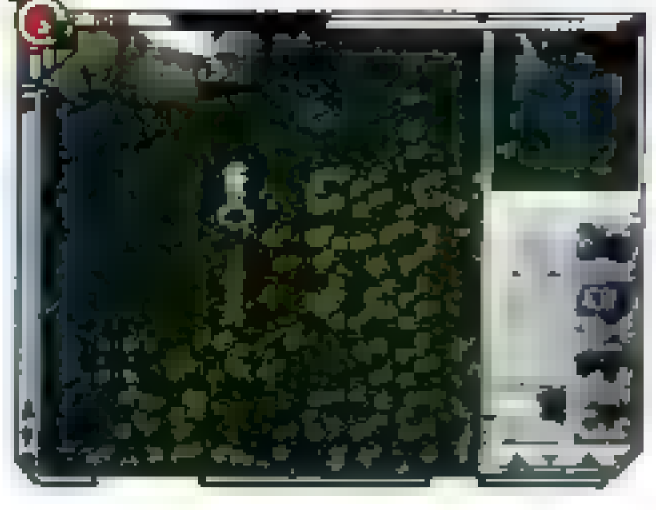




是抽換光碟時會有無法觀看動畫現象，這問題已在更新版改正。

「終極動員令」的操作介面與遊戲方式大致和「沙丘魔堡二代」相同，但功能更為方便。玩者可以一次同時對多個部隊下命令，也可以標定地圖上某區域，以便隨時將畫面切換過去；還可以將任意的部隊編成戰鬥群，用數字鍵隨時切換，可以為玩者省下許多操作上的麻煩。雖然這些功能設計很明顯的是由「魔獸爭霸」（ Warcraft ）而來，但是除此之外，製作小組也有增添了一些屬於他們自己的點子。例如：玩者可以設定部隊守衛某個單位或是設施，該部隊將會自動在旁巡邏，並攻擊可疑的目標。如果守衛的是可以移動的車輛或是人員，還會亦步亦趨的跟隨保護。玩者可以利用這項功能讓快速、慢速單位混雜的戰鬥群體，在行進時還能保持隊形，提高作戰能力。此外，在緊急狀況時，還可以下令讓部隊散開，以免遭受更大的損傷。基本上，「終極動員令」的操作已經有相當改進，但還有一個美中不足的地方，就是車輛只能逐個地搭載人員，無





法同時搭載。

在遊戲內容部份，「終極動員令」增加了不少新特點。這次玩者面對敵方的工廠設施，除了把它轟掉之外，還能夠派遣工兵將其佔領，並運用它來生產己方沒有的單位；如果資金不夠的話，還可以將己方設備以半價賣出。筆者最常做的事就是佔領敵人的設施，再轉手將它賣掉以獲取利潤。空中武力是遊戲另一項重要的特點，它將遊戲擴展到一度空間立體作戰的範圍；玩者可以呼叫空中單位對某個定點施行戰術轟炸，或是派直升機直接攻擊；但是在防衛上也增添了變數，除了防止地面部隊入侵外，還得顧及防空能力。當科技能力和建設到達一定階段，玩者還可以擁有全範圍攻擊武器，如GDI的衛星砲與 NOD 的核彈，對敵人施行毀滅性的打擊。此外，一些細節的處理也不錯，當人員沒事幹時，會做出一些伏地挺身或是整理武器等小動作。



遊戲總共提供五十餘個獨立關卡，包括 GDI 與 NOD 所有的任務。但是，由於路線分支的關係，通常通過十一關或是十五關就可以看到結束動畫。除了過場動畫外，每一關開始的任務簡報也是用電影手法拍攝，不再只是一些文字訊息。簡報過程並不只是任務本身的說明，有時候還會發生一些意外狀況，如通訊中斷，或是忽然插播一段緊急訊息，臨時改變任務等。如果你玩的是 NOD 陣營，還可以看到聯絡官在畫面上被槍斃，然後人頭目取而代之的情形。這種方式可以讓玩者更融入遊戲裡的世界。和「沙丘魔堡」或是「魔獸爭霸」比較起來，「終極動員令」的任務要更為刁鑽靈活，玩者得要多花些腦汁與嘗試各種方法，才能明白真正的目的為何。任務的種類包含拯救人質、敵後破壞、找尋並摧毀等，而且隨著陣營的不同，任務的內容也大相逕庭。代表正義的 GDI ，大多是拯救村民或是其他較為高尚的作為；而代表邪惡的 NOD 則有點不擇手段，為了勝利，無辜的村民與自己人都可以犧牲，讓玩者有完全不同的感受。





電腦玩者的人工智慧雖然已經比以前進步，不過筆者認為 AI 最進步的地方，就是車輛壓死玩者人員的效率非常好，筆者不知有多少兵員慘死在輪下。電腦玩者還有個特性，就是任何單位受到攻擊，就會將所有兵力傾巢而出，讓玩者招架不住。此外，電腦似乎完全不會攻擊沙包，

有些玩者發展出將沙包建到敵人陣地門口的戰術，再擺個砲台就可以將電腦部隊封鎖在沙包陣中動彈不得，這算是比較明顯的漏洞。電腦對付人類卑劣手段的不二法門就是作弊，「終極動員令」也不例外，遊戲中的電腦對手修復設施不需要資金，而且修復速度是玩者的數倍。另一個不公平的地方，就是電腦可以在任何地方建立設施，不需與其他設施連接。雖然是有點不公平，還好沒到耍賴的程度，大致還在玩者可接受的範圍之內。





音樂音效可以說是一個遊戲最重要的部份，要是少了它，遊戲會將之失色不少。「終極動員令」的音樂承襲了以往的優點，數條風格各異的樂曲在遊戲中交替循環，聽久了也不會感到厭煩。音效部份處理得還不錯，美中不足的是缺乏了坦克車的引擎聲、直昇機螺旋槳聲與飛機呼嘯而過的聲音，少了那麼點感覺。人員的語音可說是這遊戲相當引人注意的部份，士兵、平民都有不同的腔調與語氣，其中以特戰隊員的語音最有特色，簡潔又有趣。如「Yes Sir！」、「No Problem！」、「You Got it！」等口語，裝好定時炸彈後還會講「I got a present for you！」，第一次聽到，真是令人忍俊不禁。



「終極動員令」這次終於支援了多人連線對戰功能，有多種連接方式，包括網路、數據機、或是 RS-232 傳輸線；如果想利用 Internet 與遠方的友人對戰，還可以利用一套叫做 Kali 的共享軟體上線，最多可以四個人同時連線。如果人數湊不齊，還可由電腦來代勞，可惜 AI 遠不如劇情模式，這可讓喜歡痛毆電腦出悶氣的玩者少掉許多樂趣。另外製作小組還特地為對戰設計了獨立的地圖與特殊的裝備，讓玩者有更多樂趣。





總之，雖然還是有若干缺點，但「終極動員令」還是一個極為成功的策略遊戲，縱使任務設計總是令人感到挫折，卻也讓玩者有一再嘗試的衝動；加上支援了以往所沒有的多人對玩的功能，相信會締造出比「沙丘魔堡二代」更好的佳績。喜愛策略遊戲的玩者千萬不要錯過這個鉅作！





群英會審 VER 2.0



雖然玩法與沙丘魔堡 II 一樣，不過因程式與電腦硬體的進步，聲光效果已不可同日而語。除此之外，遊戲任務的編排上，也有更多的變化，喜歡沙丘魔堡 II 的玩家，相信您也會喜歡它。



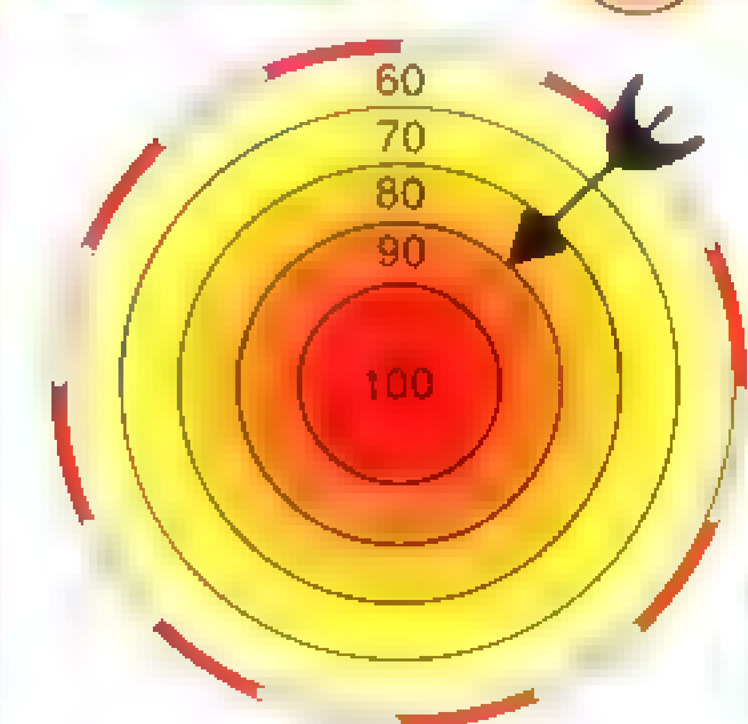
CYBER

即時戰略作戰緊張刺激，動感十足的音樂振奮人心。雖 AI 和武器變化稍嫌不足，但整體的表現還是相當傑出。



West wood 繼沙丘魔堡 I 之後的另一鉅作，由於採用即時的方式，使得遊戲過程相當緊湊，分支的劇情更是令人感到具有相當的變化性，值得一玩再玩。





尋找回傳說中的 Final Unity Device以弄清楚其間與羅慕倫人在中立區附近秘密活動的關係一但接踵而來的許多突發事件或任務，不停點出了當時星際局勢的詭譎多變性，同時也彼此勾環緊繞地架構了整個故事的深度與廣度。純就謎題的設計而論，AFU 並不十分困難，只要能根據各個角色的特性與情節去走就行；但其中所蘊含的不少當時 Trekker 們相互討論的意識形態問題與省思，像是星際聯邦的腐敗、尋找宇宙真理的意義…等等，都使得這個遊戲廣受好評。



求助訊號畫面

對於真正的 Trekker 而言，不消多說，必定早已透過各種管道得知六、七個月便已在美國上市的 AFU，是一套值得珍藏收集的好產品，然後不是苦於國內缺貨購買無門，便是費神去郵購含有海報等附件的 AFU 典藏版。或許，於 ST：TNG（ST 二代，即銀河飛龍影集的前稱）的電影版第一集日換星移（ST：GRNERATIONS）才推出滿一年之際，把 AFU 視為是電腦上的 ST：TNG 劇場版（或多媒體互動版），亦未嘗不可。至於不是 ST 迷的玩者呢？也別擔心，在遊戲中有精彩的故事、細緻的畫面、全程的語音、優美的配樂，及方便的操作介面等，在在都顯示 AFU 是一個製作精良且嚴謹的科幻冒險鉅作。就算是完全不懂劇中種種的 ST 典故、人種關係、武器類別，或星艦戰爭…也絲毫無損於它的遊戲性與娛樂性。又換個角度來想，在科幻冒險遊戲中能見到星艦的設定這如此逼真詳盡地步者，可說是絕無僅有，又怎麼不是所有冒險迷們的福氣呢？或者，一般玩者還會因為這個遊戲而變成 ST 的愛好者也說不一定。



找尋任何蛛絲馬跡

由於本遊戲中有不少的過場片段等等，如果沒有加速卡配備的話，在欣賞 SVGA 下的動畫時，可能會不常地"斷著"（還有，光碟機最好也換成四倍速或六倍速吧）。另外，如果玩者想要仔細地去品味這個遊戲的話，最好能把那本幾十頁全彩的手冊好好看完一遍，才不會疏漏任何一項重要的操控方法。但整體說來，除了戰鬥部分和輪機室的控制較複雜外，其他都相當的簡便。



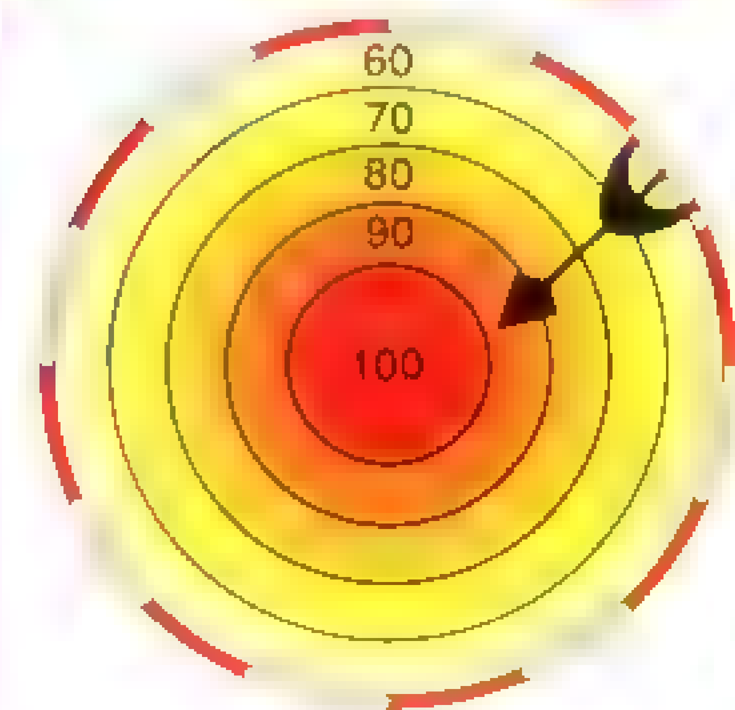
詢問艦長有何新指示

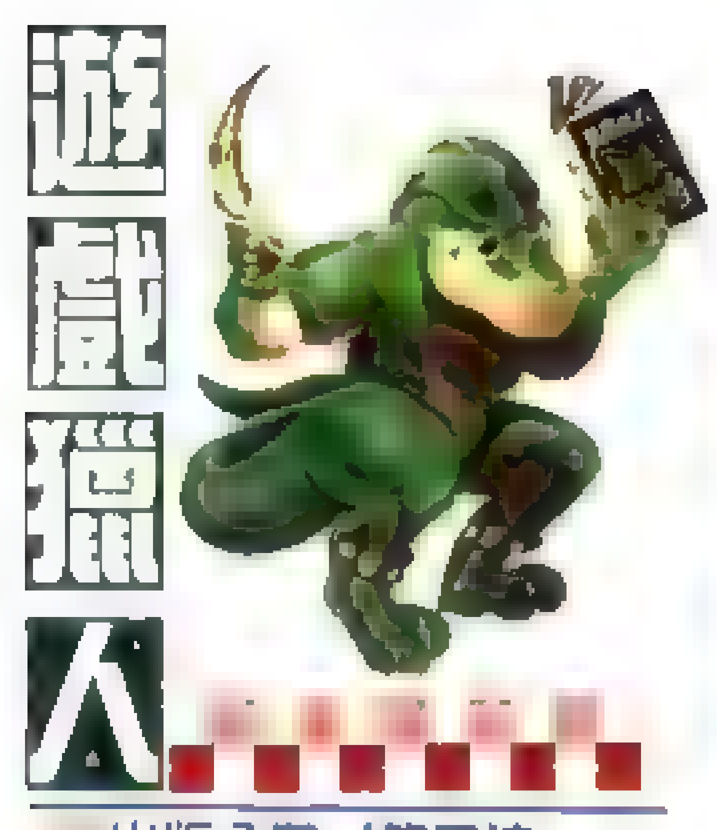
目前於台視重播的銀河飛龍，還在播第三季的部分（全部共七季，176 集），以一週一集的速度，如果不中途膠斷，不插播暫停，恐怕都還要再播上幾年才能全部播畢。在一方面等待凱斯艦長於大螢幕上率領企業號 NCC 1701-D 的全體組員航向宇宙未知之境，及觀賞中發現裡星際間瞬息萬變的局勢與星艦上人際巧妙互動的同時，玩者不妨撥個半台在小螢幕上跟著凱斯出生入死，一同去體會那未來浩瀚宇宙中的神秘與無限可能性！



	CYBER	
 這個遊戲無論從那一個觀點來看，都毫無疑問是個好遊戲。然而，不少的英文訊息，會使英文程度差的玩家玩得不知所云。	 一個由電影衍生成遊戲的作品，背景遊戲、人物動畫、貼心的製作會讓喜愛AFU玩家為之感到興奮莫名！是值得珍藏的好作品。	 動畫逼真、優美的音樂、加上精彩的故事背景及方便的操作介面，實在是個科幻冒險鉅作。愛探險宇宙行星的玩家，不妨一試。

群英靶場





出版公司／第三波

本文作者／劉稼禹

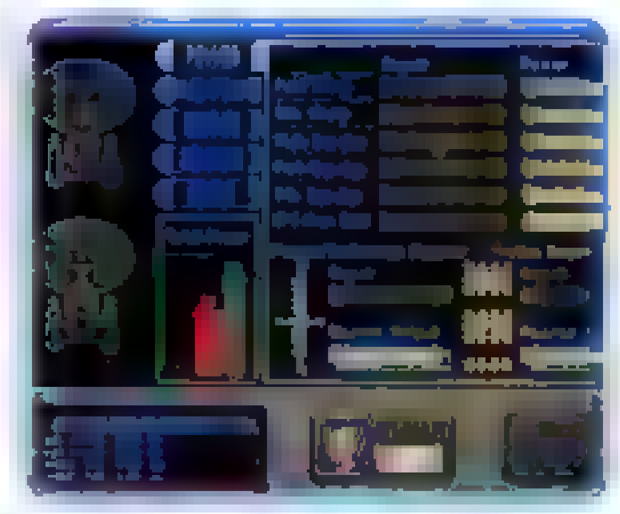


明年即將滿三十歲的星艦奇航記（Star Trek），是科幻影史上最受歡迎、也最長壽的影集之一，而 Spectrum Holobyte 所發行的銀河飛龍（Star Trek：A Final Unity，以下簡稱 AFU），則是到目前為止，模擬度最高的星艦衍生遊戲。雖然國內也曾發行過二個由 Interplay 公司所出版的星艦遊戲，但是在二十五歲以下的玩者和觀眾心中，恐怕都不及 AFU 來的有親和力與討好。



星球探測

由於 ST 中各個角色的相關設定資料，早有或集成打的書籍出版品或文件檔案在網路間流傳，所以 ST 影集外的諸多衍生故事，其角色都能鮮明統一，而少有"說錯話"的情形發生；更何況 AFU 有 ST 影集劇作者 Shanker 的幫忙，自然能逼真的表現出 ST 的精神與神髓。雖然，參與整個遊戲設計編劇的，都是一些 ST 的狂熱者，但他們卻沒有忘記在電腦遊戲這個領域裡，仍有許多愛玩好遊戲的人可能並不熟悉 ST 的迷人世界。因此他們提供了不同的遊戲進行方式，以便讓每個玩者都能從中得到樂趣。例如在進行任務的時候，新手或一般玩者們可選擇



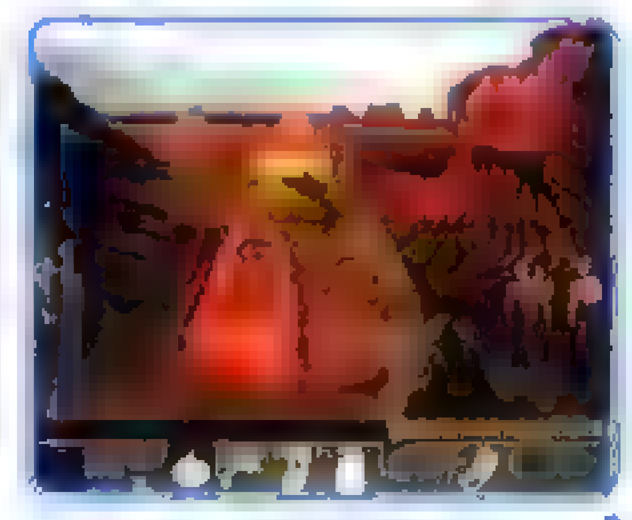
進行人員能力修補

ENSIGN 級，讓電腦替你選出登陸小組的最佳人選；而 Trekker 們則可選玩 CAPTAIN 級，憑各個角色的專長和特性來組織登陸隊執行活動（這樣做的難度較高，但是每項任務卻不一定只有一種答案，並且不同的成員指派可能會導致不同的結果而影響到任務的完成度）。在企業號上的操控方面，玩者可自行選擇是否要事必躬親，還是由電腦來幫助你



等待新任務

控制（像戰鬥方面就可以交給武夫，而輪機室則讓喬迪全權處理）──不過對於 Trekker 來說，再複雜的操作也比不上能實現親自駕馭企業號的夢想吧！另外，遊戲中全程由影集原班人馬親自配音的對話再加影像，也都是 AFU 讓 Trekker 們為之感動與驚豔之處。



外星球的探訪

有關 AFU 的劇情，因為近來已有多本雜誌用不少的篇幅報導過，所以這裡就不再多加贅述。雖然故事裡一直有一條劇情的主軸線貫串其中──從企業號的畢凱船長接受 Garidain 的流亡者之託而調查第五法典開始，進而



畢凱艦長

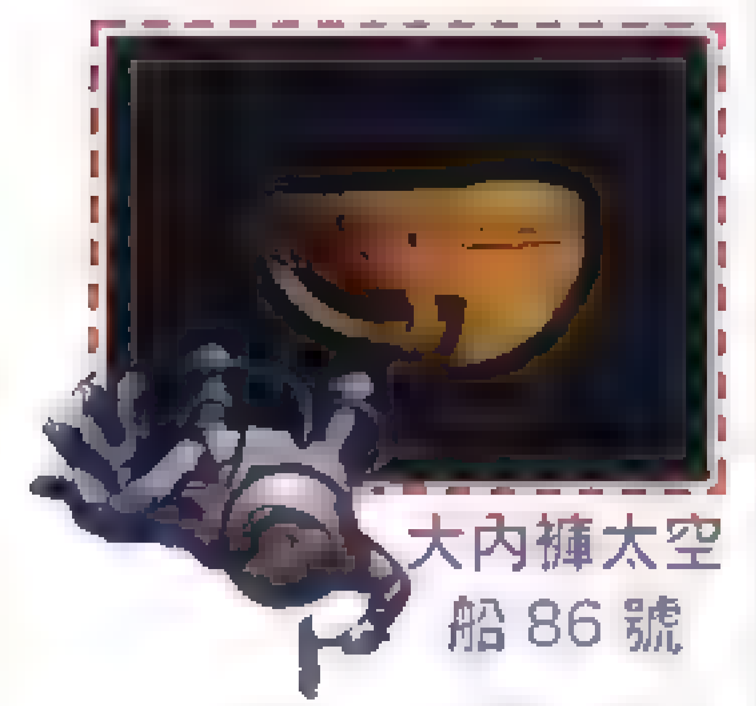




宇宙傳奇6

●出版公司／第三波
■本文作者／Lucifer

當一個作品，擺明了它是要以模仿來製造笑料與親切感的時候，原創性到底重不重要，以及這倒底是不是一個好的作品，就變成一個很複雜的問題了。不過這篇評析將先從技術面的部分切入，最後再討論到這個理念層面的問題。


大內褲太空船86號

最近Sierra的慣例是，幾乎只要是他們所出的一些老字號的冒險遊戲，最近幾乎都推出 Windows版，似乎是在爲 Win95的風潮而暖身，不過筆者的 Window 通常都是拿來辦事用的，所以筆者極不喜歡將遊戲放到 Windows 底下。不過還好這次 Sierra 並沒有只製作 Windows 版本，它還附上了 Dos 的版本，來讓玩者選擇要使用哪一種安裝方式（不過筆者還在想會不會是因爲空間問題所以才讓Sierra 可以這樣作），筆者是使用 Dos 的版本來進行遊戲的。

你聽到了什麼？

遊戲的安裝過程仍然是使用 Sierra 的熟悉安裝程式，沒有任何的問題。由於這次它也是一個全程語音的遊戲，所以要有一個聲霸卡相容的音效卡才能夠享受到這樣的水準。另外它也提供了音樂由 GM 或是 LA 的音源產生器發聲的選項。在這個遊戲中，音樂的部分由於沒有非常震撼人心的表現，在許多場合中往往會顯得有點弱勢，有些時候也沒有辦法表現出它的極度諷刺的格調，而且在許多時候設計者索性會將音樂部分交給錄製的部分來發音，但是也同樣是沒有非常有個性或是特殊的表現，所以在音樂部分來說因爲必需要與相當出色的配音部分作競爭，許多時候不但沒有辦法超越過這些配音，連適當的襯托也不是非常的稱職，筆者覺得音樂部分作的不夠好，非常可惜。另外就是配音的部分了，這一部份只要剛接觸過「宇宙傳奇6」的玩者都可以感覺到，它的配音非常的恰當，有點類似國外四、五十年代那種聲調非常誇張的廣告配音員的聲音，迪


大魔頭夏佩

你所作的每一個動作的回應都是由這樣的配音所念出來的，再加上遊戲設計者對於旁白的角色並沒有個硬的限定於沒有互動的崗位上，往往它還會和我們的主角羅傑之間出現對話，因爲有許多的旁白非常的刻薄，難免兩人之間會吵吵嘴，這也更增加了遊戲的樂趣。而且其他的角色配音都十分的恰當，羅傑的聲音常常猶豫不決，表示出他不但是個懦弱的傢伙，同時也絕對不可能是傳統典型中所認定的英雄，而大魔頭夏佩的配音也十分的突出，讓人一聽就知道這個傢伙是一個非常難纏的老不死，而在配音部分的諷刺上，一個諷刺一個的有個諷刺基督內人的角色都可以讓人抓到那種神韻。在這個遊戲中，可以說他極佳的配音讓許多角色的不足都藉此而獲得了加強，而讓角色的特性更加立體，從聲音中，玩者就可以知道自己該期待一個什麼樣的人物。遊戲中唯一表現不佳的是一個 scum 軟體公司的設計師，他外型十分的潦倒，可是說話的口氣卻好像一個白領階級的主管一樣，實在有點突兀，還好他的戲份不多。

互動的方式與解謎

遊戲中還是稍由一個相當傳統的介面，「行走」、「觀看」、「談話」、「使用」、「工具」，這些選項讓玩者得以和這個遊戲中的世界展開互動，而玩者當然是用滑鼠來操作，不過有些時候由於目標物太小，再加上滑

鼠不是那麼的精確，所以在某些謎題裡（像是使用並排的四個水龍頭其中一個），使用滑鼠變成了一個有點麻煩的工作，其他的部分倒是沒有多大的問題。筆者最近接觸到的幾個冒險遊戲，有不少在解謎上有蠻大的問題的，可見謎題在太過簡單和過難之間的拿捏是非常需要技巧的，即使是像 Lucas 或是 Sierra 這樣的老字號公司都難免會出現這樣的問題，很不幸的「宇宙傳奇 6 」也有類似的麻煩，其實因為這個遊戲是走誇張諷刺路線，所以他的謎題要是有些稀奇古怪，倒還是可以容忍的；只不過筆者對他的謎題只有一句話要說，"很難！非常難！"，一個走這種路線的冒險遊戲謎題必然會有些刁鑽，像「猴島」系列也是，不過即使以這樣的標準來看，他所跳過的推理過程也未免過多了一點，而且還要至少得知道他在諷刺的是什麼東西才行，就以其中一段追捕生化人的部分，這一段是諷刺 Bladerunner「銀翼殺手」和「魔鬼終結者」的謎題，連對象都是跟阿諾類似的裝扮，玩者在這裡必需要在沒有多少提示的狀況下，要把樓上的氮氣導到樓下去把他凍成冰塊，再用製冰盒裝起來，這一段就不知道讓筆者死掉多少腦細胞，因為彼此之間幾乎是完全沒有關聯可以作參考，至少在這個謎題中在「觀看」這個指令的時候應該再提供多一點的訊息，才對其他的部分也都不少這樣的虐待，謎題人馬行空固然在解出之後會很好笑，但是在

腸子裡的大迴蟲

解謎的過程中實在不是什麼很好過的經驗。其中唯一一個類似密碼保護的謎題是列在說明書上的，不過這個謎題倒還是十分傳統可以接受的智力測驗型的，另外在一個體內冒險的場景時，出現了許多的器官和醫學上的專有名詞，筆者的字典上也都查不到，搞的筆者有點暈頭轉向的，這倒是相當特別的經驗。

諷刺、諷刺、諷刺

這個遊戲從第五代開始，幾乎都是走專門的諷刺路線，可以說是在電腦遊戲中還沒有比他更專業的諷刺作品，可以跟電影系列中的 " hotshot " 「機飛總動員」媲美。我們就來看看他的對象有哪些吧！首先從他的副標開始 " Spinal Frontier " 乍看之下完全沒有意義，不過那是當然的，相信看過 STAR TREK 的觀眾都會至少記得開場白的一開頭，" SPACE ，THE FINAL FRONTIER …"，這個副標題就是很明顯的在模仿這句話，也就是說，他擺明的就要是對著 STAR TREK 系列開刀了，不過製作群的野心當然不會只有這樣而已，一開始的 DEEPSHIP 86 很明顯的是在將 STAR TREK 第三代的影集中的太空站深太空九號給倒過來寫之後，再將 " 2001 ：ODYSSEY " 中的著名場景猩猩丟骨頭的畫面給應用進去，不過艦長的造型很明顯的也是在諷刺「銀河飛將」中的 KILRATHI 人，讀者不會覺得 KILBATHA 跟 KILRATHI 的讀音十分近似嗎？不過當然在這裡他的頭上還會綁個可愛的小辮子，而 STREET FIGHTER Ⅱ「快打旋風」也被改變成了 STOOGE FIGHTER Ⅱ「一僮快打」；當然 BORG 人也不可避免的會被當作道具給搬出來，而羅傑的紅粉知己 SANDIAGO，筆者覺得是在諷刺 STAR TREK 中的 BAJORN 人，因為 BA



你不會想知道這是那裡的～

JOR 人在鼻樑上有皺紋，而 SANDIAGO 則是在額頭上有一堆奇怪的皺紋，而在醫護室裡面連「星際大戰」裡面抓走韓索羅的大肉團 JABBA 也跑了出來，最近玩過光年戰將的玩家應該會很熟悉。而在太空船裡面的停機坪上也幾乎列出了史上所有受歡迎的科幻影集中的戰機，有興趣的玩家可以自己去對對看，相當有趣喔！很特殊的一點是，連馬蓋先的大名都有出現，在這個影集在美國的知名度不高的情況下，這倒是一個十分有趣的情形。不過這還不是最慘的，在剛開始的酒類專賣店裡，幾乎所有出名的科幻大師都被狠狠地修理了一番，HELEIN 被改編成海尼根啤酒，以寫科幻驚悚類短篇小說出名的 RAY BRADBERY 也被作成西瓜酒，ALAN DEAN FOSTER 這個多產的likely科幻、奇幻兩界的作家也被修理成多產的沒水準作家，其他像 ARTHUR C CLARKE 、ISAAC ASIMOV 也都變成雞尾酒等等酒類的名字，連 RAYMON E. FEIST 也沒有辦法倖免，這種大屠殺的範圍廣到筆者開始懷疑自己是不是漏掉了什麼地方沒看，因為竟然沒有找到關於 LARRY NIVEN 和 FREDRICK POHL 的諷刺橋段，總之幾乎是成名的科幻作家都不可倖免的遭到了或多或少的，這個史上最大規模的小說家大屠殺，也許有一天會被留在科幻史中的……

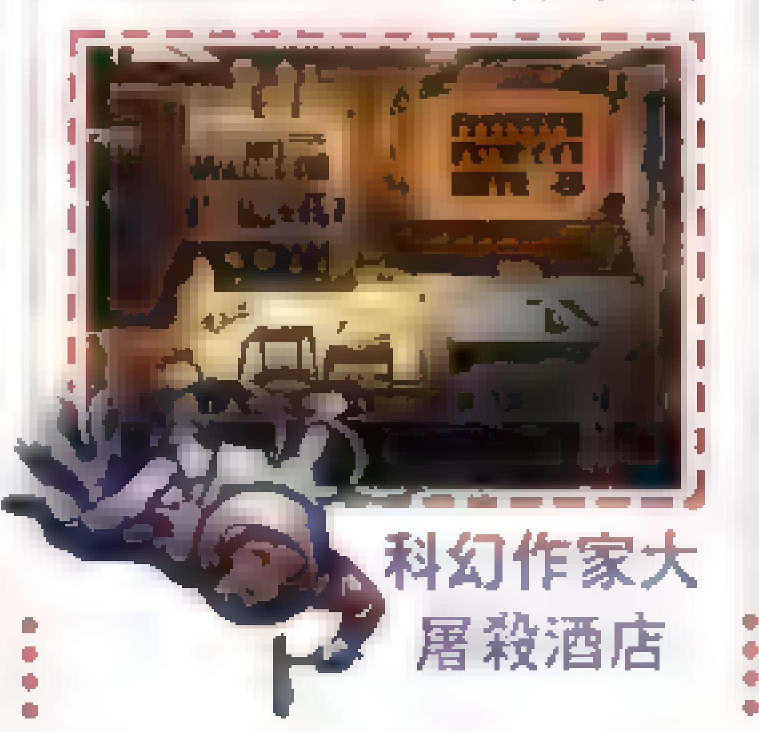
原創性？娛樂性？



筆者自從結束了這個遊戲之後，一直在思考這個問題。不可避免的，一種媒體形式在發展成熟後，由於自然會朝向多樣化的發展，而在累積了一定數量的歷史之後，這種將正當紅，或是已經過氣的節目拿出來炒冷飯的諷刺劇就會出現，電影以「機飛總動員」為最明顯的例子，而這樣的作品到底好不好呢？若是從娛樂性來講，他的確是有相當的娛樂性的，尤其是在共通的文化背景下，每一個人在看到這些曾經是自己生活中的經驗一部份的時候，都難免會有一種特殊領略的感覺，這樣也才是所謂的「幽默」，如果在文化上或是經驗上有差距的話，恐怕同樣的劇情所能產生的效果就會大打折扣了，所以「機飛總動員」這樣的電影，觀眾如果看過越多的電影，對裡面的橋段也能夠有越多的領會，如果不具備有這樣的背景知識，

視窗辦公室

恐怕只有在戲院裡面尷尬陪笑的份了。在這一部份來說，「宇宙傳奇6」中的許多橋段在出了美國國界之後，即使在台灣這樣受到極度美國文化薰陶的地方，他的娛樂性恐怕也是會因為文化上的因素而受到相當大的影響。筆者對於這種形態的娛樂並不會抱持著反對的態度，可是對於一個作品缺乏原創性，就會有很多的意見了，在詳細的一部份一部份解讀這個作品之後，剩下的東西



科幻作家大屠殺酒店

實在不多，就像一個汽水被喝完之後的空罐子，他本身到底要給



昏迷中的 Stellar

玩者帶來什麼樣的理念？除了他炒了六代的「反英雄主義」外，其他的可以說是啥也沒有了，而這個「反英雄主義」在這一代中不知道是因為之間用過太多次還是怎麼著的，甚至到了有點低級的地步，讓筆者自己有點受不了，而且在接受了過多的諷刺橋段之後，筆者真的很希望能夠看到完全不同的屬於自己的一個特殊理念，但是硬是找不到，在這樣一個擺明了就是純娛樂的作品裡，一點可提供給玩者省思的空間都沒有不是罪大惡極，但是總是讓人感覺到似乎就是缺了什麼東西，讓人在完結之後，心中浮起了一種空虛的感覺。「宇宙傳奇6」的娛樂性絕對很高，但是，就這樣嗎？在難度很高、故事橋段又幾乎都是借來的狀況下，他缺少了一個可以讓人回味的內涵，實在非常可惜。



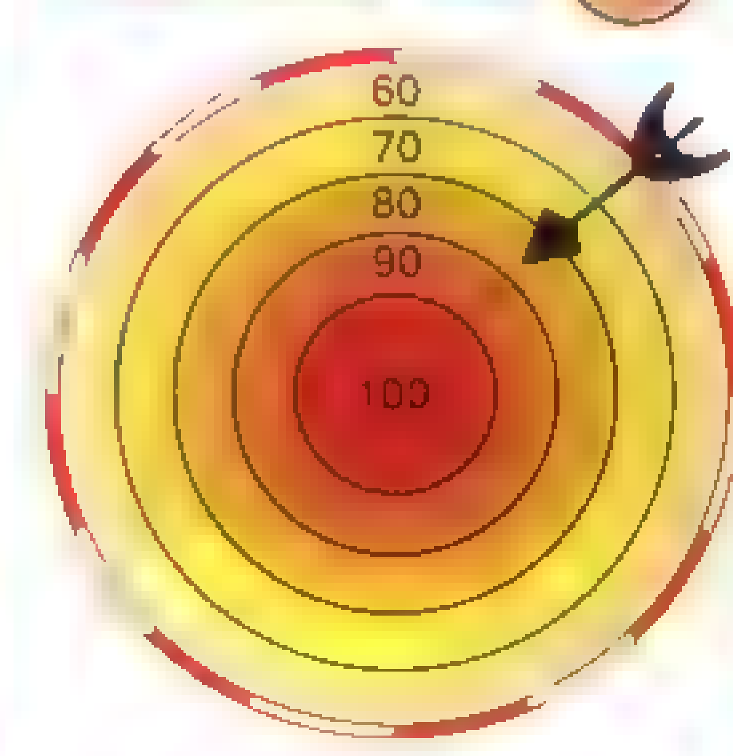
群英會審 VER 2.0

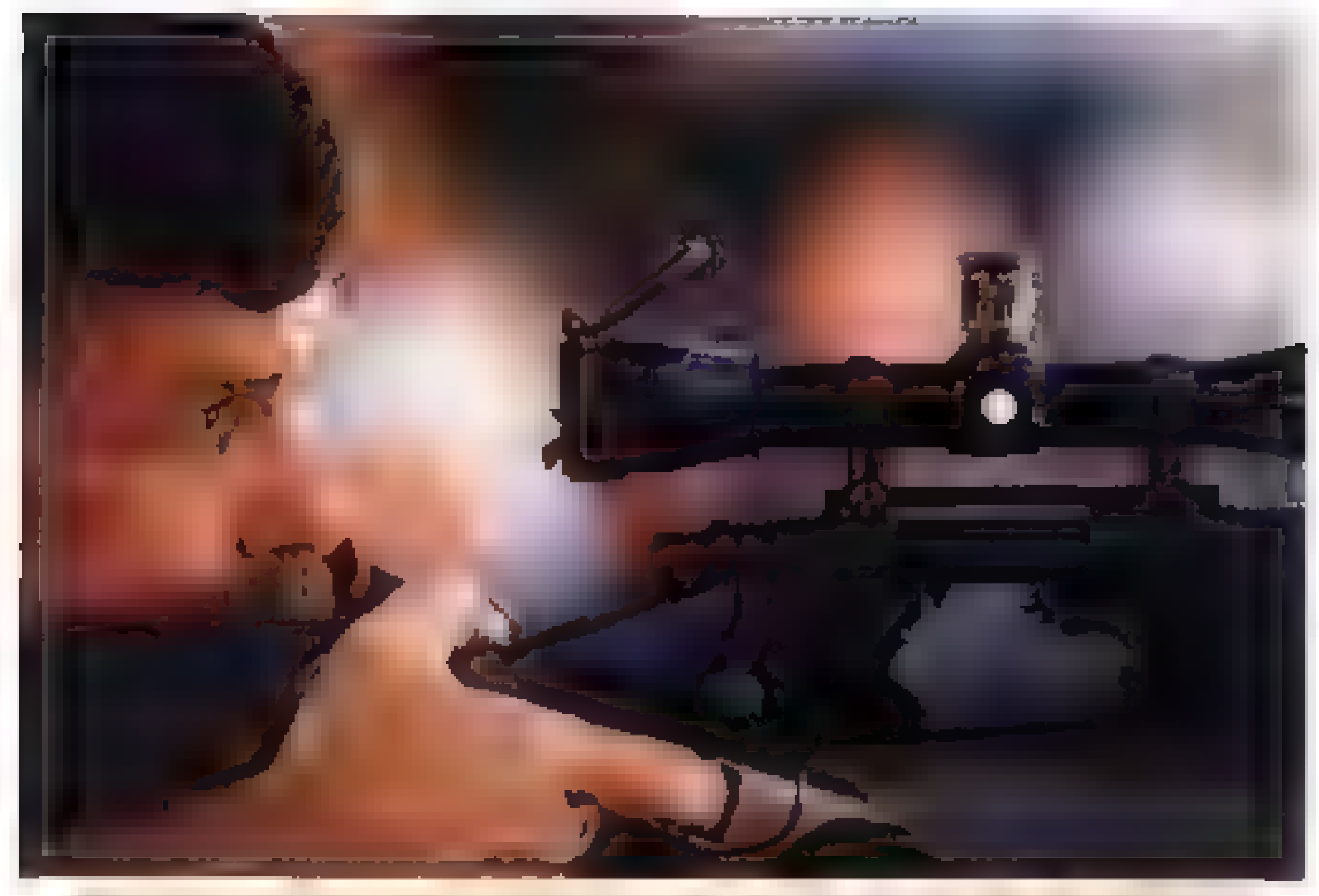
宇宙傳奇這遊戲能作到6代，實在是個相當長壽的遊戲。雖然這基本上仍走著滑稽打趣的風格，不過遊謎題偏難，整體光芒遜色不少。

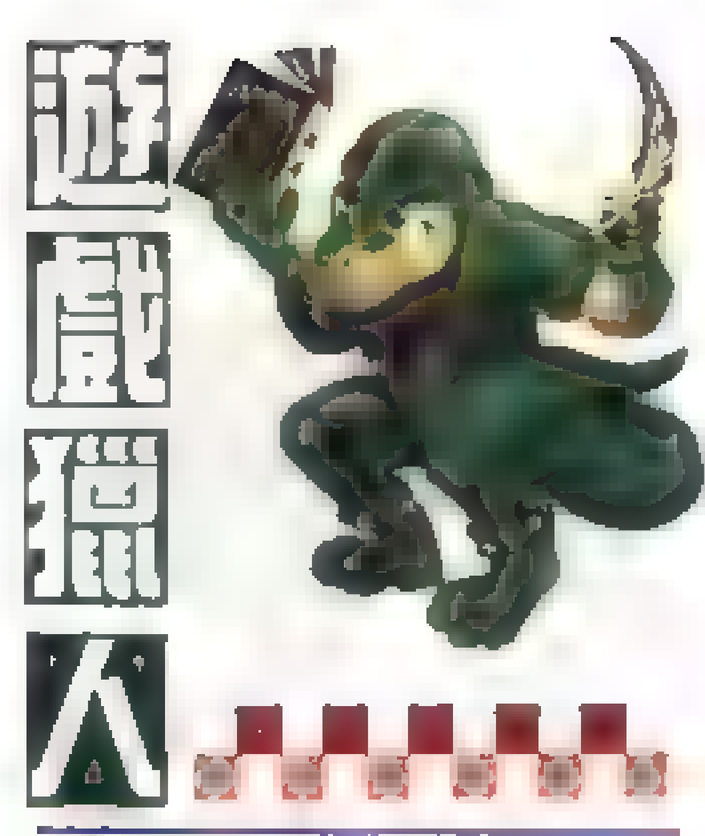
CYBER

整個遊戲故事背景設計上，幽默風趣。但在操做作介面流暢度來看卻略顯不足，天馬行空的迷題，可讓您好好腦力激盪一番。

SIERRA的著名冒險系列之續作以特殊方式表現，可說是具有相當的美式風格，不過若不清楚其諷刺的對象，或許就會看不懂喔！







出版公司／第三波

本文作者／俞伯翰



警察故事合集

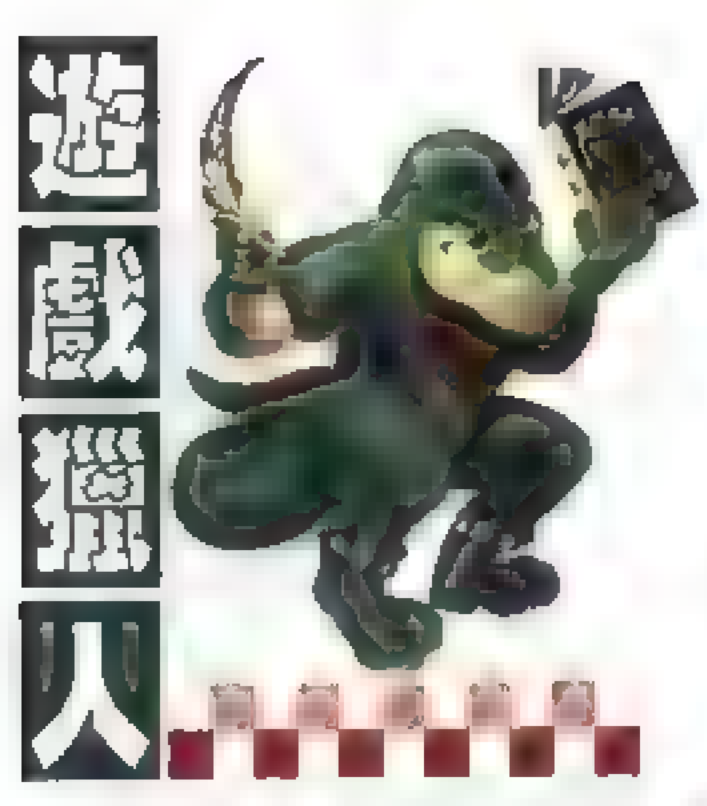
警察是維持一般民眾生命安全的保障，而一般大眾對警察與匪徒之間追逐糾纏的過程也特別有興趣，所以電視節目及電影也常常會有描寫警察的題材出現，比如說西片的『過河條天龍』影集、國人以前自製的『天眼』等電視節目，或是『比佛利山超級警探』系列或是成龍的『警察故事』系列，這些電視節目、電影描寫了這些過程（雖然這裡面的警察個個都跟超人一樣，和真實狀況一比多少有點誇大的感覺），使得人們對警察這種主持正義、打擊匪徒的工作產生了嚮往，而且激發了正義感。不過這些僅止於觀賞，一般人仍舊無法親身體會警察工作的辛勞，對於真正警察的生活工作更是不瞭解。

Sierra On-Line這家以許多膾炙人口的冒險遊戲聞名的遊戲製作公司，也有其中一個系列『警察故事（Police Quest）』專門讓玩家們扮演一個真正的警察，模擬真正的警察的日常生活、例行任務。警察故事之所以能夠真正能模擬一個警察的生活呢？是因為有真正的警察參與遊戲製作企畫。警察故事的一代至三代由一位服務於加州的退休警員Jim Walls擔任遊戲企畫， 而四代則由一位洛杉磯警局局長Daryl Gates擔任企畫，這位警長是前兩年也就是1993年發生的那場轟動世界的洛杉磯暴動事件，因而被迫離職的那位洛杉磯警局局長。 這時正好 Jim Walls 正好離職，所以Sierra便請他來繼續擔任警察故事的企畫，所以四代的警察故事出自他的手上。而且他的警察故事五代也將預定於今年秋天推出。因此有了這些曾經是警界人士來擔任企畫，他們能把他們當警察的經驗，甘苦或是他們對在那段維持正義的日子而產生對社會的看法或不平之鳴表現在遊戲之中，我們常常在電影中會感受到影像表現或闡述某個現象，但是在電腦遊戲卻很少見到，而警察故事系列就是屬於這些少數。在警察故事這個系列中，大多是反應一些社會的現狀或黑暗面，使得較接近真實的社會，因此一些暴力畫面、血腥畫面、官僚體系的腐敗等，都有許多的描寫，也許就是因為這些因素，使得警察故事系列能夠如此長壽。拜光碟容量所賜，使得Sierra最近都在把他們公司以往受人歡迎的遊戲系列重新包裝，將同一系列的遊戲全部擺在同一張光碟裡，讓玩者方便使用，也增加典藏的價值。筆者就手上拿到的警察故事合集光碟介紹給各位，順便一起來回顧警察故事的歷史。





警察故事的一、二代劇情是連續的， 主角是一位叫Sonny Bonds的警員，雖然他只是一名街警不過卻屢見奇功，最後更是抓到大毒梟死亡天使。一代的標題為『 In Pursuit of the Death Angle 』（追捕死亡天使），光光在一代的說明文件



中，記載了一個警員所必須知道的所有基本辦案過程，像是如何逮捕犯人的過程等，把這些該有的程序融入遊戲中之後使得整個遊戲的擬真度越高，讓玩者真正能以一位維護社會秩序、打擊犯罪的警察自居，而不是單純的玩一個遊戲。不過這種做什麼都要先經過一定程序的制度，使得筆者這種人覺得很受不了，加上以前那個時代不像現在用滑鼠點點就可以做許多事，而是要用些基本的動詞組成一個句子，命令遊戲中的主角動作。比如說遊戲一開始你就必須先下『 Look at the locker room 』先觀察一下四周的環境， 開門出去就要鍵入『 Open the locker door 』，以英文為母語的國家還好，對不是英語系的國家這將是一個麻煩，光光解謎已經很累了，還要想想如何下指令。



到了 1989 年時，Sierra 再度推出警察故事二代『 The Vengeance 』（復仇），劇情連貫著一代，敘述著雖然在上一代『死亡天使』Jassie Bains 被 Sonny Bonds 逮捕入獄，經過多重的司法程序結果確是大部份的罪名都不起訴處分。而死亡天使在發回原警局的拘留期間，趁機挾持一名警員而脫逃成功， 而他脫逃後的第一件事就是向 Sonny Bonds 及指認他的證人報仇。遊戲中指出了一些法律上的漏洞，像是死亡天使這種無惡不作的超級大惡人，竟然只得到不起訴處分，而且逃獄後還要向警員及證人報仇，使得正義無法伸張。不只在美國，在其他地方也有這種事發生。雖然這時仍然需要用簡單句子命令主角活動，不過這時也已經出現了選單可以用滑鼠選擇，這時二代也開始支援音效卡像是 Adlib（魔奇音效卡）或聲霸卡，這些音效卡可是去年多媒體旋風中的重要角色。魔奇音效卡現在以不復存在，新接觸電腦的玩者也許根本不知道這張卡，不過和在當時只有那個嗶嗶叫的電腦喇叭比起來可是好很多。



警察故事一、二代推出時，筆者那時只是國中生，尚未接觸過電腦沒有真正經歷過那種文字介面的時代。 到了三代推出時以換成 VGA 256 色的畫面，支援多種音效卡，也有了現在為大家所熟悉的 Sierra 那種圖形指令介面。 而且警察故事三代據企畫 Jim Walls 說警察故事三代就是他個人擔任警察的親身經歷，Jim Walls 使得警察故事不再向是一個單純的遊戲軟體，反而像是一個反應社會現狀及對這整個社會發出抗議之聲的一部電影。從一開始的一連串殺人案，遊戲中對死屍的特寫、殘酷血腥的鏡頭，深深的衝擊人們的心靈，而產生對兇手『五芒星活人祭』的恐懼感。最後竟然發覺到主角自己的出生入死伙伴竟是兇手的同僚，這樣一來又把善惡為兩個絕對相對兩個陣營的觀念給予擊潰，換句話說昔日的好友同僚現在也可能就是你的敵人，這種感覺不曉得讀者們是否體驗過？ Jim Walls 把警察故事三代的氣氛營造及對遊戲的運鏡，表現得相當卓越，也許這是因為是他的個人親身經歷，投注比一、二代更多的心血，所以才有這種成果展現。

1993 年時遊戲界有些公司紛紛把以往的產品重新包裝之後發售， 警察故事一代 VGA 版就是一個例子，完全利用一代的劇情，配合 256 色的畫面及音效音樂支援。不過由於這時 Jim Walls 因離職所以他並沒有參與這版遊戲的製作。雖然一些鏡頭運用及畫面介面和三代相當類似，不過和 Jim Walls 的風格相的甚遠。 整體表現並沒有特別優秀，充其量也只不過換個介面而已。



到了 1994 年警察故事四代在 Daryl Gates 這位洛杉磯警局退休警長的製作下推出了，在此更是以更加真實地表現殘酷的世界。以往的警察故事是在 Lytton 市的虛擬世界中進行，現在則是在充滿邪惡的洛杉磯市和惡徒對抗，主角也從 Sonny Bonds 換成了 John Carey。遊戲畫面的一開始就是主角昔日的



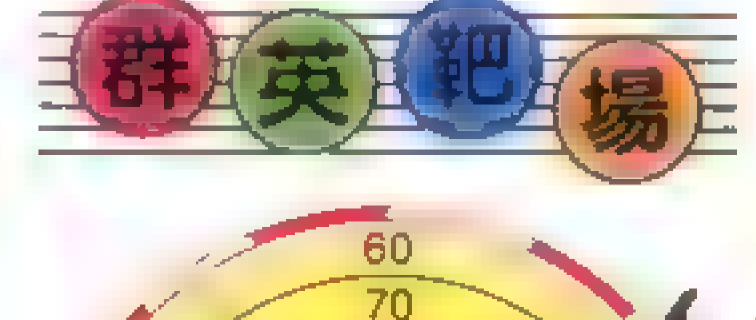
伙伴陳屍於黑人貧民區的巷內，靠近一瞧出現了比以前更加真實的影像，幾乎全畫面的真實掃瞄影像，身上的血跡、傷痕歷歷可見，這時除了用粉筆把橫屍的地方畫起來、尋找證物、記錄筆記（這都是辦案的必經程序），再來還要送去驗屍，緊接著就是一連串的驗屍報告。不過才剛做好案發現場的筆記時，卻又在屍體旁的垃圾箱中發現令一具兒童的屍體，那個畫面又比剛剛的更加悽慘，立刻又給玩者一股強大的震撼。這種直接以視覺畫面衝擊玩者，和三代以氣氛取勝有所不同。在四代時畫面宣稱可以達 640 × 480 的高解析度畫面，雖然並沒有用完全的高解析度，不過各場景、各人物均是以真實掃瞄的影像，使得畫面看起來和前幾代又有相當不同，加上更確實的辦案過程，讓玩者真正覺得自己是一位真的警察。警察故事四代這次又是以所要表現的主題取勝，比如說 Daryl Gates 因為黑人暴動而下台，所以對黑人多少有些埋怨，所以遊戲中對黑人販毒、自殘「稍微」強調了一下，諸如此類，主題相當鮮明並發人省思。因此我們可以說警察故事系列以娛樂的觀點來看是娛樂性並不高，不過以對一些社會現狀的探討、模擬真正一位警察的生活的觀點來看，「警察故事」系列是相當優秀的。這也是此系列能夠延續這麼久的原因。



並且張合集中也包含了警察故事五代 S.W.A.T 的 DEMO，在 DEMO 除了剛開始一段真正警察執行任務的錄影片段之外，再來就是兩名全副武裝的警察在一棟廢棄的建築物中搜索。雖然從這些片段並無從得知警察故事五代的劇情片段，不過可以得知的是畫面的真實度及解析度又比四代更好了，四代所謂的高解析度在遊戲畫面部份只不過是把一般解析度的畫面放大而已，而五代是完完全全的高解析度。還有就是 SIERRA 也放棄了那個令人詬病的高年介面，換了另一個比較不一樣的介面，還有動作指令變多了，不像以前只有手、眼、行走、使用這些選項而已。關於五代的資訊筆者也只有這些了，因為 DEMO 版是純粹展示，並不能試玩所以也不知道新介面好不好用。SIEERA 最近的遊戲大都可以在 Windows 下執行，警察故事從四代開始可以在 Windows 下執行，SWAT 同樣也可以在 DOS 及 Windows 下執行，不過在 Windows 95 中文 Final Beta 卻不行，訊息說因為跟 PnP 的驅動程式不合。

這片合集的光碟中，還含有 SIERRA 所有遊戲產品的簡介，並且還有警察故事一至四代的攻略提示，再加上一本厚厚的手冊，對警察故事的愛好者及想從遊戲中獲得一些東西的玩家而言，是一個頗有價值的收藏。







COW BOY

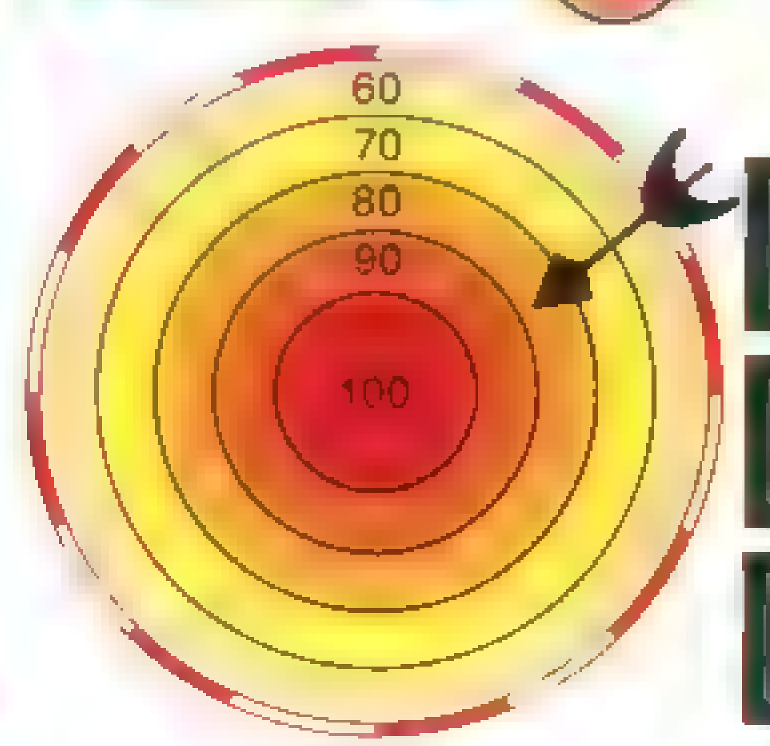
這張光碟雖然只是將以往所發行的警察故事集合在一起，並沒有重新潤飾補強，不過由於警察故事遊戲本身即蠻吸引人，買它來回味以往的經典鉅作，也不錯。

CYBER



SIERRA 所出版之著名系列合集，內容為敘述警察辦案所經歷的過程，雖然因擬真度較高而減弱了遊戲性，不過仍具相當的收藏價值。

雖然在聲光、動畫上較具特色，但故事劇情有失創造性，若稍做改編修飾，會更好。而遊戲本身具有正義之風及育教意味，了解警察辦案過程，算是不錯的作品！





出版公司／新　藝
本文作者／胡國愷





近幾年，國內製作的中文遊戲較以往有長足的進步，遊戲類型也備趨於多樣化，然而奇怪的是，自製冒險遊戲的比例卻微乎其微，即使有幾套冠上「冒險」遊戲的標籤，但操作和遊戲方式完全趨向於日式的靜態冒險遊戲，也就是那種類似選單介面，點一點，選一選，然後一張張靜態的圖形跑出來告訴玩者目前發生什麼事情，以及提醒您該繼續何種行動。這種遊戲方式和美式圖像式冒險遊戲截然不同；美式冒險遊戲的格局較大，往往它所提供的是一個新的世界、新的國度，玩者可以在這虛構的世界中四處探索，慢慢地挖掘出這世界所隱藏的秘密或者拯救潛在的危機，譬如國人所熟知的「國王密使」、「凱蘭迪亞傳奇」系列等等。

國內的冒險遊戲迷所能接觸的，除了仰賴國外的冒險遊戲外，要不就是中文化的產品，想要找一個自製的圖像式冒險遊戲似乎難如登天，而新藝公司日前推出的『絕地』，可說是少見的冒險佳作。

遊戲的片頭是敘述一位遊客預約遊旅遊至紐約大都會時，無意間聽了一位老者所講述的淒美故事，意外的闖入令一個時空中，而在這個名為受詛咒的大地上，主角要想辦法幫助這兒的居民解除詛咒、喚醒他們的記憶，並且讓自己也能順利的回到原先的地方。遊戲的片頭故事並不突出，因為類似這種因「意外」而背上救世主的故事，不管是角色扮演或是冒險遊戲裡頭，已有太多的先例。不過呢，『絕地』在某些謎題的設計上，卻有不落俗套之處。



比方說，除了基本的「助人」謎題外，遊戲中還安排了數個益智遊戲巧妙地融入遊戲之中，譬如和小矮人下棋、玩排列石牌讓刻度歸位、類似跳棋規則的換位遊戲等等，當然，這些益智遊戲也是謎題的一部份，若是玩者沒有通過考驗，遊戲的進度便很有可能會卡住。

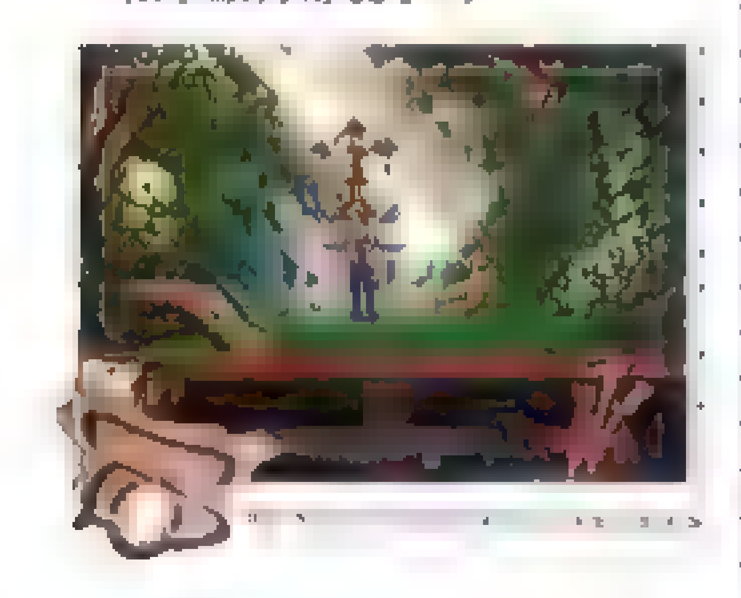
然而『絕地』在謎題安排上，大多採開放式的設計，雖然有些謎題之間是有前後關連的，但絕大多數，您不會因為眼前的謎題卡住而讓遊戲整個卡死，而且設計者在設計謎題時，更考慮了多種解謎方式，好比想要趕走藥劑師房間的老鼠，除了可以用籠子誘捕之外，也可以拿鍋子弄出噪音讓老鼠嚇跑，或是遊戲中後期需要用酒來調配一道菜，酒除了可以在箱子裡找到外，還允許玩者另外有一個製酒的方法，而這個方法還滿合理的，那就是讓果汁慢慢地發酵成果汁酒。



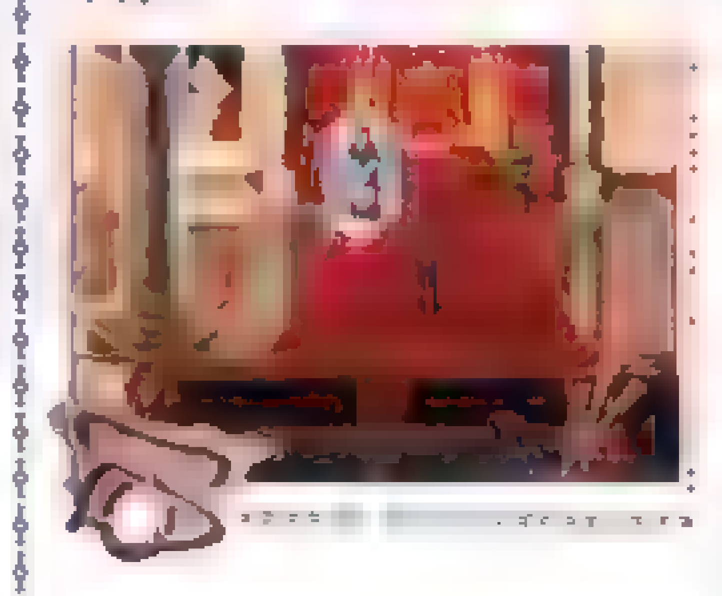
完成這個遊戲大約需要十五個小時的時間，但想要在『絕地』的世界裡悠遊自得，那麼玩者得盡量和各個居民對話，居民口中提供的線索，往往便是解謎的關鍵，但您用不著記錄每一段和居民之間的對話，因為若是發現重要的線索，便會自動收錄於遊戲的筆記本上，您只要隨時檢視筆記本，便可發現新的線索，而您於遊戲中所撿拾到的物品，發現有"不曉得如何使用"的情形時，不斷的像居民詢問也是解謎的關鍵，畢竟這裡是一個新的國

度，有很多玩意不見得和我們所習慣的相同。

其實，『絕地』這遊戲雖有一些精彩的謎題設計，不過熟悉『國王密使』、『凱蘭迪亞傳奇』的玩家，會發現『絕地』裡頭有太多它們的影子存在，像一開始類似花園迷宮的設計，便出自『國王密使VI』，而丟綠石塞住瀑布缺口的那段，明眼人一看便知道是模仿『凱Ⅰ』布蘭登丟石頭開門的舉動，而水源祭壇的『造型』簡直和『凱Ⅰ』中的不相上下，主角的站姿和遊戲中各場景繪製的配色風格，也大多趨近『凱Ⅰ』。要不是『絕地』的主角是一位農家的話，您很難不把它當成是『凱蘭迪亞外傳』看待。因而『絕地』在創意的設計上，似乎顯得薄弱了些。



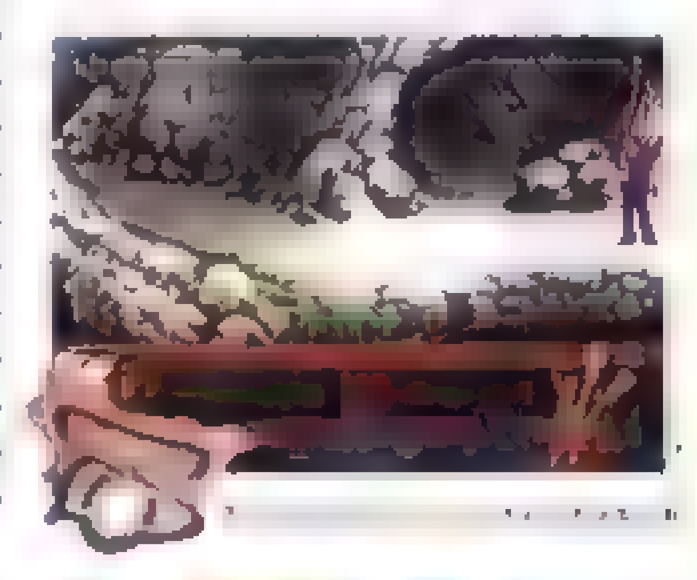
關於『絕地』的缺點大多是介面的設計上，比方一開始進入遊戲的主選單畫面不能以滑鼠操作，只能用鍵盤移動來上下選擇新遊戲、舊進度等功能，但問題是，一旦換到下一個取檔的進度時，就只能用滑鼠操作，而不能用鍵盤，這會讓玩者有一種突兀、適應不良的感覺；而在操控介面上，程式游標的判斷上往往會有牛頭不對馬嘴的毛病，好比我點選的是火爐，結果卻出現其他不相干的訊息，而有時主角明明可以走過去的路，卻偏偏出現不該出現的訊息，而導致主角動彈不得。



遊戲中搜尋到的物品也不提供丟棄的功能，或許是怕玩家丟棄了某些重要的物品而導致遊戲卡死，所以除了花可以丟在水池外，其餘的物品一旦擱置在身上，就不能卸下丟棄，這樣的設計也還好，不會讓玩者養成亂丟垃圾的習慣（ :-< ），不過呢，物品欄有「自動靠攏」的設計卻很麻煩，也就是我在物品欄第一頁第一行拿出所需的物品，離開物品欄後，空白的欄位自動會被後面的物品補滿位，所以待下回放置物品時，您得開啟物品欄，直翻到最末頁，才能再擱置這項物品，對於常常要拿東拿西、檢視物品用途的玩者而言，這實在是一個折騰人的設計。

本遊戲的光碟版支援了語音和 CD 音樂（十二首），語音錄製的效果還不錯，可惜只有片頭和片尾有語音功能，而 CD-Audio 並不會於遊戲中直接取用播放，只能靠玩者閒暇時獨立當音樂片來聆聽，這點是很可惜的設計，因為遊戲中的音樂並不難聽（不管是 CD-AUDIO 或是 MIDI 配樂），旋律編的不錯，輕快悅耳，很符合遊戲輕鬆愉快的步調。

雖然『絕地』有很多方面取材自同類型的冒險遊戲，不過它仍有一些不錯的謎題設計（如上述）。整體而言，扣除操作介面不良外，它算得上是少見的冒險佳作，不過若是故事架構再設計長一點的話，並改進介面的問題，相信它會是一個很棒的作品，對於國內缺乏冒險遊戲的情形下，其實有這樣的成果還是值得玩家接受的。哦！對了，您有沒有留意到，絕地的主角，喬納遜的臉型和華視購下檔《原野奇兵》的柯必勝二世長的還挺相像的呢！



群英會審 VER 2.0

COW BOY



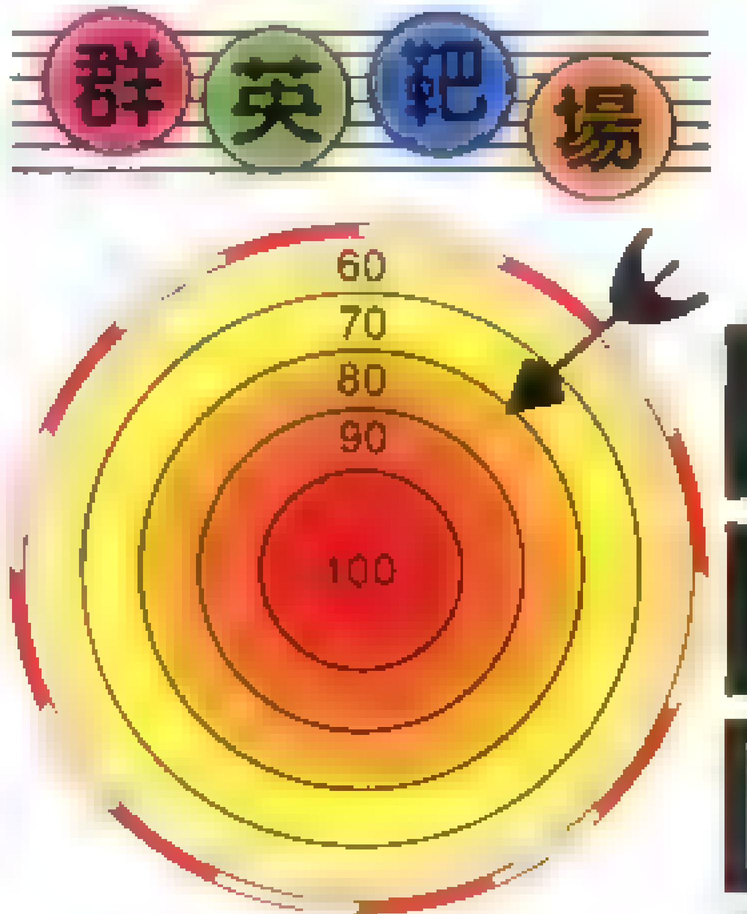
遊戲一開始可能較難上手，不過一旦了解遊戲規則後就變容易的了！謎題的設計相當合理，難易度適中，值得推薦。

CYBER

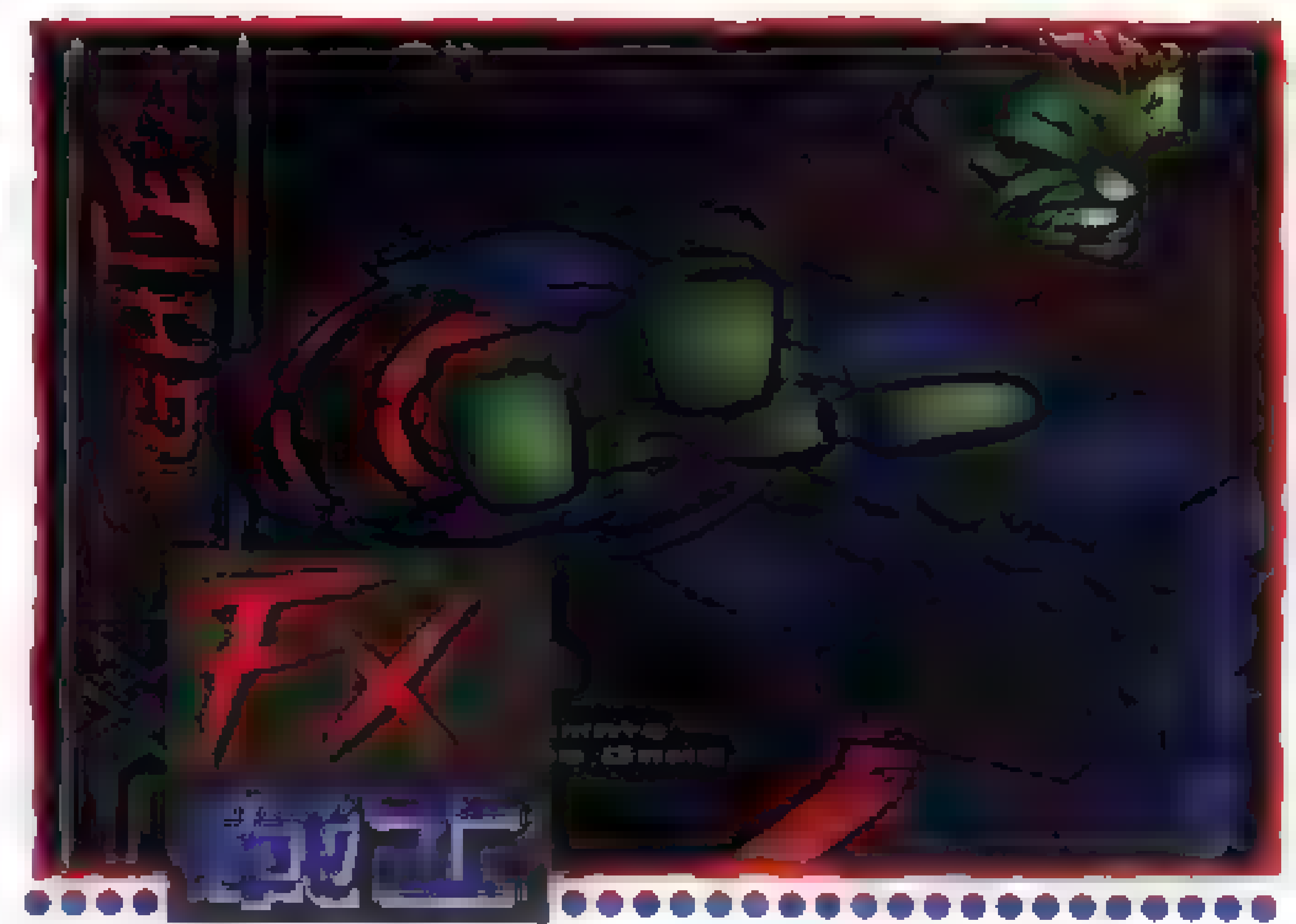


在背景故事的創造性上略顯不足，但在謎題設計方面，讓玩家有迂迴摸索、置於死地而後生的機會；貼心設計、優美的音樂旋律，若在介面操作上稍加改進，會更好。

在國產遊戲中，絕地可說是比較少見的美式冒險類型；整個遊戲在感覺上頗類似凱蘭迪亞傳奇，若是故事劇情能再加強的話，可算是佳作！。





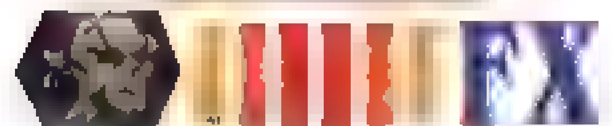


出版公司／英特衛

本文作者／神　手

對喜歡大型電玩－「VR快打」的朋友們來說，《FX 戰士》這個遊戲的上市，雖然仍存在著小部份的瑕疵，表現也差強人意，不過整體的效果也在水準之上，證明了此類遊戲在PC-GAME上將大有可為！





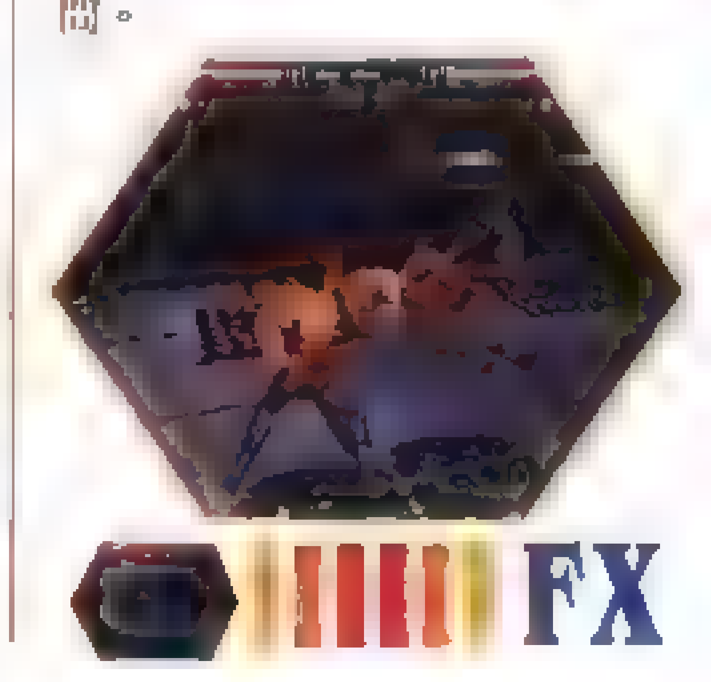
由於此類遊戲的故事背景一向缺乏新意，因此筆者也僅在此略微介紹一下，讓各位讀者自行玩味－當宇宙中出現一名席捲半個銀河而來的格鬥天王之後，他對我們這僅剩的半個銀河系中，所有存在高知性生物的星球下達戰書，而這八顆星球，必須各推派一名代表，經過一場接一場的激鬥之後，最後的勝利者可以向他挑戰，只要打倒他，那半個銀河系的財富、權力、一切的一切都將歸他所有⋯。

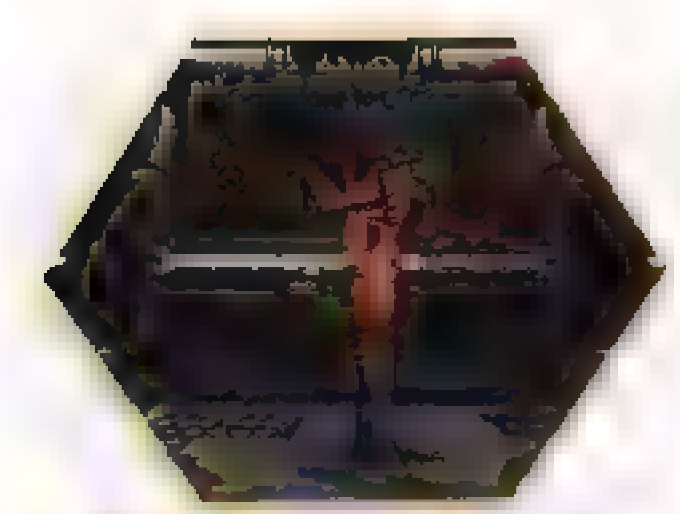
接下來評論一下畫面的流暢度，如果將全部的選項開到最大，讓地板、背景同時出現，甚至人物還有陰影的話，大約在486 DX4-100 的機型上「就」可以順暢執行（筆者說「就」的原因，一方面是因為自己使用 Pentium 100、32MB RAM、四倍速光碟機，一方面則是現在擁有 486DX4-100 以上機器的玩者已經不少了），相信就一個全方位立體的表現來說，這一點硬體的要求並算不過分。不過呢？雖然背景、地板，乃至於人物本身的貼圖做得不錯，但在關節交接處卻有切割不正確的情形，尤其在脖子的部位，看起來頭部就像要掉下來一般，若能克服這點，遊戲的視覺效果就相當驚人了；還有一個小小的缺點則是在配色方面，在大多數的場景中，都採用灰暗的色調，據筆者的推論，可能是為了提昇流暢度，因而犧牲了質質，使畫面看起來並不十分美觀，給人的印象不算太好。

在操控方面，筆者分別使用鍵盤與搖桿來進行，發現在操控人物方面，將與機器本身的速度有著相當的關係，如果在速度較慢的電腦上執行，由於按鈕的反應時間較長，螢幕上的動作無法即時反應，因此幾乎不可能使出連續技，而且說實話，本遊戲似乎缺乏那種擁有扭轉頹勢的大密技，換言之，各位玩家可別寄望對手有疏忽的時候，而企圖給予致命一擊，老老實實地加強自己的實力，與朋友做一場轟轟動動的「偶像之鬥」，或許才是本遊戲想給大家的真實意義。

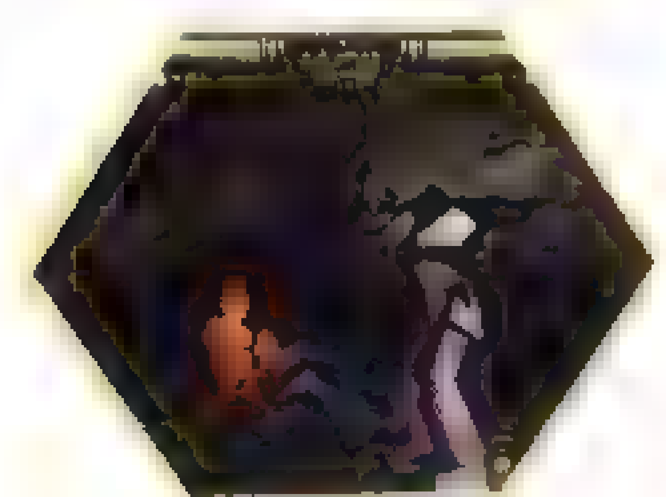
體貼的武功秘笈設計

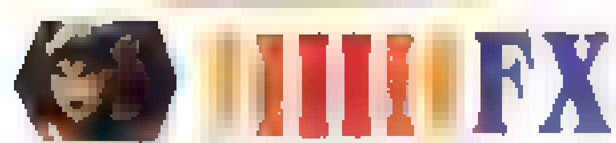
此外，由於攻擊鍵的簡化，讓玩者除了方向鍵之外，只需以「拳打」、「腳踢」兩個按鈕來攻擊敵人，當然，若配合按下特殊順序的方向鍵，玩者也將使出動作華麗的招式，亦即俗稱的「密招」，就本身的經驗來看，遊戲中每個角色約莫都有十個以上的特殊招式，就同類型的遊戲來說，應該略微高出一二，不過它們的攻擊力就如前面所提，大多在伯仲之間；提到這裡，順口稱讚一下目前的遊戲發行商，對此類格鬥類遊戲，都將不少密招的用法附於手冊之中，省下玩者不少自行摸索或尋找雜誌協助的時間。





另外有一個缺點應該是程式本身的臭蟲，就是對搖桿的判斷似乎不是相當正確，筆者在安裝遊戲時若安插搖桿，並選用搖桿進行遊戲，將來若拔掉搖桿，卻無法重新設定為以鍵盤進行遊戲，在自般嘗試之後，筆者發現唯有重新安裝一途，若其他讀者有其他的高見，也希望能替筆者指引一條明路。





在參賽的人數方面，分別提供了「故事模式」、「雙人對戰模式」及「競賽模式」，而與賽的玩者則分別為一名、兩名、四名（最多），對那些秉持「獨 Game 樂，不如與眾 Game 樂」的玩者來說，應該可以滿足他們喜歡打倒別人的樂趣，不過很可惜的是並未提供網路連線的功能，在「故事模式」中也並未提供讓第二名玩者隨時切入遊戲的方式，這點就教人感覺少了些什麼。



動感十足的配樂

對格鬥類遊戲來說，配樂可能是相當重要的，而最近的此類遊戲也都以光碟為儲存與發音之媒介，透過這些以 CD 音軌來播放的背景音樂，配合音效卡來發出特殊音效，讓格鬥類遊戲的玩者們該是大呼過癮吧！像本遊戲的整體曲風都擁有強烈的金屬味風，還有時而揮拳或使出绝招的聲響，加上每場戰役前後所發出的真人語音，那可真是酷斃了！相信大家的心中應該都回想起「VR 快打」或「快打旋風」等遊戲，勝利的一方都會對敗者撂下句很「臭屁」的話吧！



總結來說，本款遊戲相當忠實地將「VR 快打」的觀念移植到個人電腦上，使全方位的立體效果呈現在玩者面前，並擁有傑出的音效與簡易的操作，雖然對機器的要求較高，且畫面不是相當理想，但無疑的，電腦遊戲的發展又向前邁出了一步！





群英會審 VER 2.0



格鬥遊戲注重動作的流暢及招式的多變，這遊戲可說做的相當不錯；可惜的是其畫面以今日的眼光看來則稍差了些，整體而言仍值得一玩。

CYBER

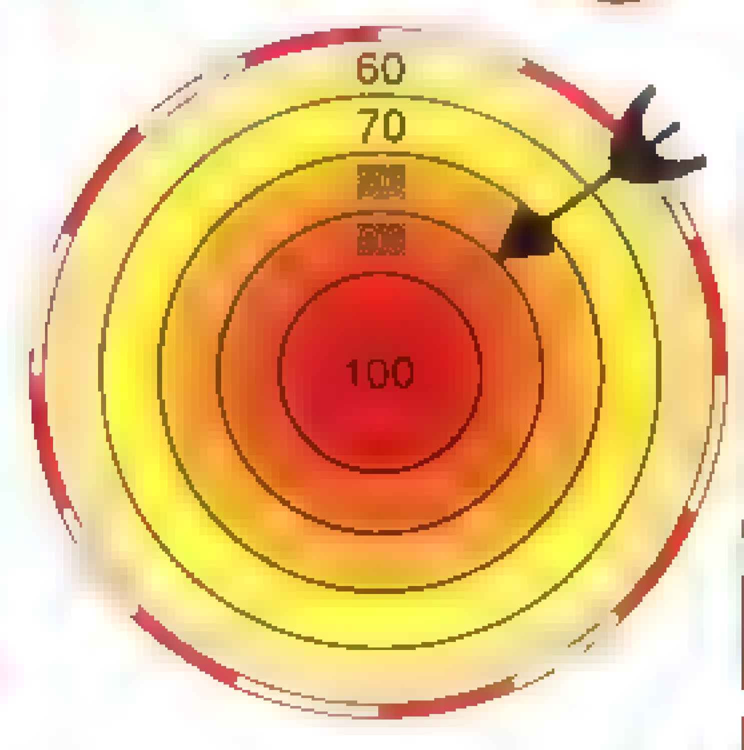


遊戲的流[redacted]是本遊戲具備的最大特點，音效的配合也相當不錯，最大缺點在硬體需求較高。



將類似 VR 快打的格鬥遊戲搬到電腦上，雖然在整體表現上與大型電玩仍有段差距，不過還算是難能可貴的。

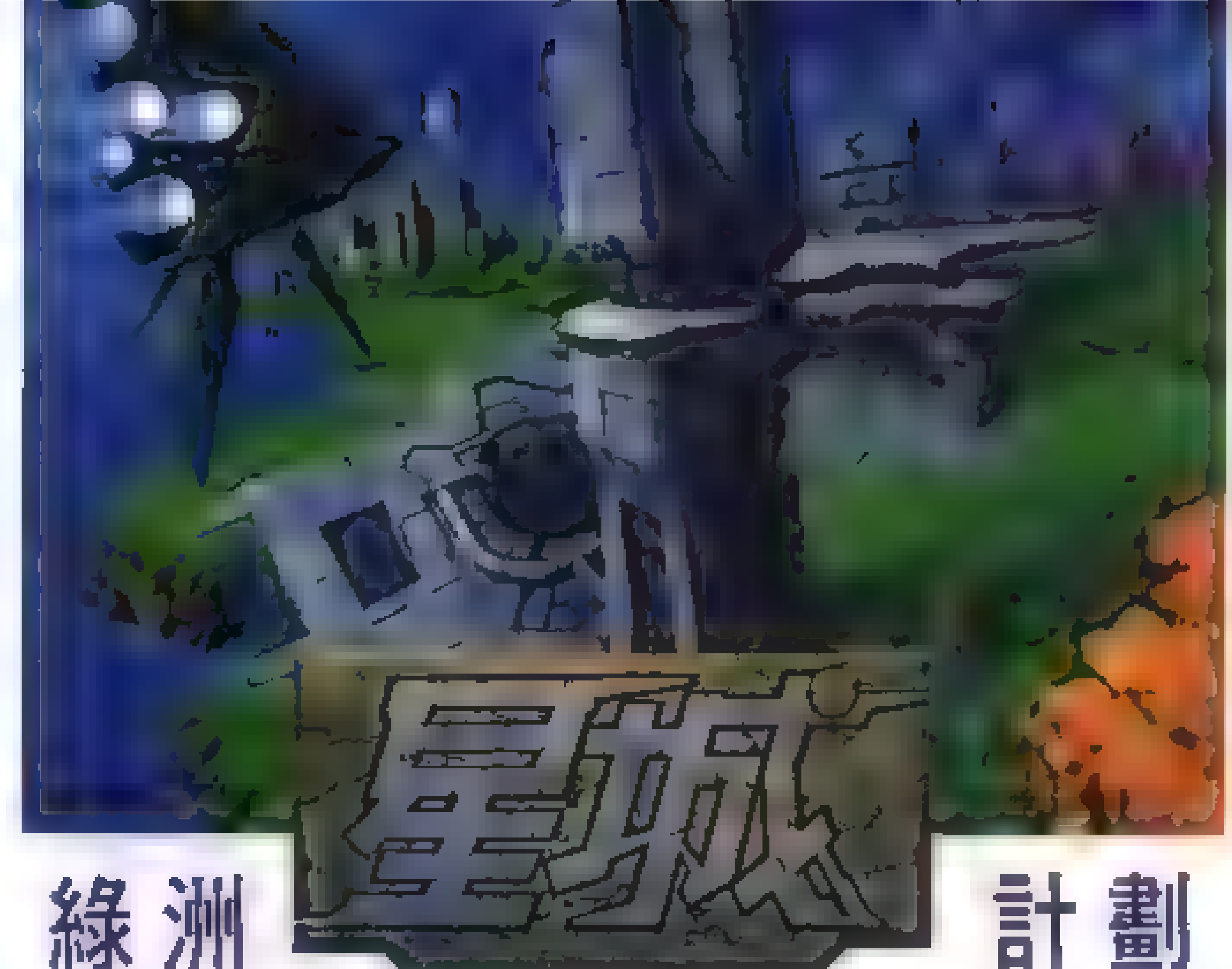






●出版公司／松詮

■本文作者／RXZ



綠洲　計劃





環保新紀元

三百年前，在這塊荷蘭人曾經佔有的土地上，從澎湖遠遠地望去，它像一座漂浮在海上的樂園，因此紅毛人叫她作 FORMOSA（福爾摩沙，意即世外桃源），我們稱她為蓬萊仙島。三百年後，在這塊我們站立的土地上，外國人喚她作貪婪之島。同樣的一個地方，這裡曾是候鳥必經的休憩之地，迴游魚類的過棧，可是今天只有政客做秀的舞台和大啖野生動物的饕客。台灣正在改變，台北上空終日迷漫著化學煙霧，如果你接起天空上的雨，千萬不要浪費了，據說它和你吃排骨雞麵淋上的醋是一樣酸呢！筆者在接到這個遊戲的同時，是既感興奮又感意外，訝異的是，這麼好的一個題材居然從來沒有人嘗試過；諷刺的是，這個遊戲的水準相當地高，莫非是切身之痛只有黔首自知？就如同遊戲所告訴我們的，「星城－綠洲計劃」的故事不是一個預言，而是一個極可能發生的事，環保是我們這一代必須肩負起來的責任，利用遊戲的方式來達到寓教於樂的效果，也同時讓我們瞭解到破壞生態所必須付出的代價。



計劃開始

從聯邦政府環境開發部下達的命令，希望民間財團能主導此次的地球移民計劃。玩家的任務便是由商霸集團、地球商業聯盟以及新世界商業集團等三個財團中，選擇其中一個財團，並在五個待開發的星球上實驗你的綠洲計劃。由於各財團在地球上所從事的相關企業領域各有不同，在人們心目中的評價也不一樣，這將導致未來星球在開發時的差異；而且每個公司所投入的資金也不一樣，資金在初期五年內的作用具有相當大的影響，所以在決定公司時要三思而後行。另外就是星球了，在遊戲中所提供的五個星球中，各自具有不同的地理environment以及生態環境，對於整體的開發也有關鍵性的影響，初出茅廬的玩家最好能先適應一下簡單的實驗星。



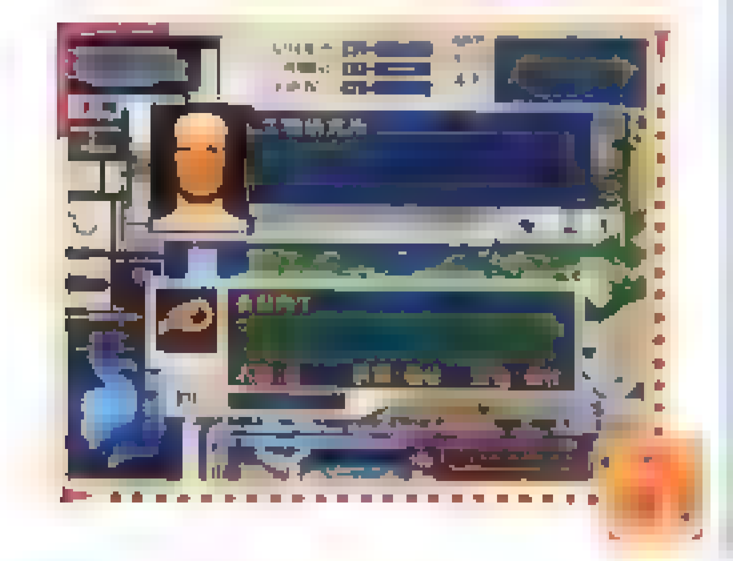
日出日落

遊戲採用了相當特殊的顯示模式，也因此導致某些螢幕錯亂的現象，筆者猜想可能是顯示的部份有 BUG 在，幸好這種情況不常發生。還有一個比較嚴重的問題，就是遊戲是透過 DMA（Direct Memory Acess 直接記憶體存取）直接控制音效卡，所以一些相容音效卡就備受考驗了，有的是聲音啞了，有的就乾脆當掉，這和遊戲沒有關係，而是音效卡本身的問題。從畫面上，我們可以清楚地看到這個以 45 度角的 3D 主畫面，建築物的圖像都相當地清晰，不過會有被擋住的現象，這也是這種視角的通病，每種生物都有肖像和文字說明，畫面的表現相當地不錯。遊戲的配樂和遊戲的配合度頗佳，不知道是因為筆者忙於星球開發還是腦袋空空，筆者幾乎是感覺不到音樂的存在，完全融入遊戲之中的音樂，實在是相當難得，尤其是達到「最高成就」（破關啦！）遊戲結束時那首由達摩陀真情演出的日落（SUNSET），更是讓人感到溫馨無比，這也是筆者玩了十幾年的遊戲，唯一見過、聽過，除了破關後的遊戲結局、工作人員介紹

之外，絕無僅有的人放送，有這個遊戲的玩家一定要拼到最高成就，享受一下這首讓人從心底暖起來的音樂。

遊戲特色

遊戲整體的規劃相當地完備，在操作介面上更是形格俱佳，很難想像它會是一個國產遊戲。圖形介面和一鼠到底的演出，讓人對它留下深刻的印象，筆者實在舉不出有什麼重大的缺點，特別是針對環境保護的部份，設計小組可以說是不遺餘力地倡導，從遊戲的載入部份到結束，都讓玩它的人深刻地感受到濃厚的環保意識。談到遊戲的載入，讓筆者想起這個遊戲非常特別的地方，綠洲計劃是採用一次密碼的遊戲，玩家大概沒看懂筆者寫些什麼吧？再解釋一下「遊戲只在載入時問玩家一次密碼，以後可以完全不用密碼！」這可以說是玩家的一大福音，非常體貼玩家的作法，值得肯定！在遊戲進行的過程中，玩家除了要注意星球的



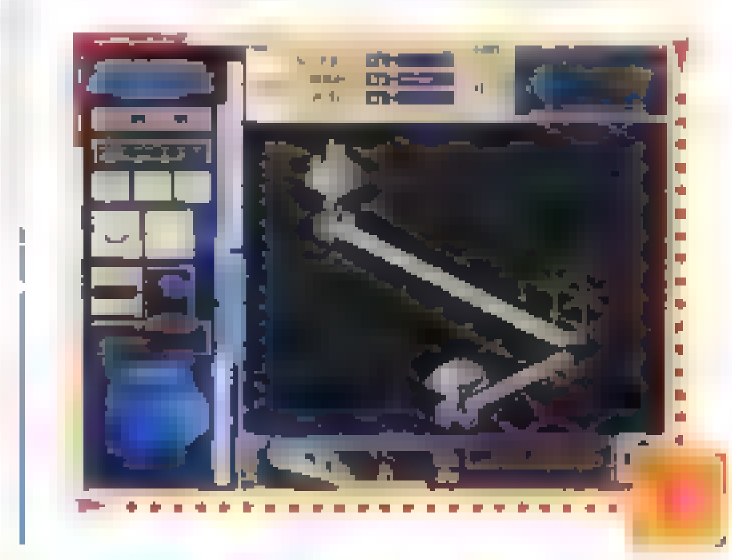


發展之外，還要兼顧環境的保持，森林是星球之肺，新鮮的空氣才能讓星球生生不息，廣植林木、設立保護區、調整預算，玩家要做的工作實在是繁多的，隨時觀察星球上生物的動態、產業的活動和工程進行的狀況。遊戲採用了動物、報表、都市、產業、生物及工程等相當豐富的圖表和數字，讓玩家真實地感受到星球的現況；美中不足的是遊戲只有隨時間進行的動態圖表，缺少靜態的統計圖表，對於長時間的星球發展沒有一個比較明顯的指標，不過看動態圖表有一種比較投入的感覺，就像看球賽一樣，全程參與和只看比賽結果，兩種感受是不一樣的。當玩家的星球開發到了一定的程度，還會有進階的計劃，像太陽能、巴比倫、綠洲公園、地球公園等計劃，這些計劃各有不同的目的，讓星球的開發可以更加完善。



為地球請命

筆者覺得最遺憾的是，既然遊戲已經處理到在地下的廢水處理管、能源管線，這麼複雜的3D空間，為什麼在湖泊裡沒有生物啊？希望在二工坊（遊戲設計小組）下一個遊戲中，也許是海洋計劃也說不定，能為飽受環境污染的水族請命。另外，由於遊戲並未提供如模擬城市 2000 中的 3D 視角切換功能，所以有些被擋住的建築物也看不見，希望在下一個計劃中會有視點切換的功能，在出現重大訊息時能到達現場處理，不要只有訊息，害得我老是要查管線，都快要變成亂線工人了！（尤其是被建築物擋住時…）。最好能夠把遊戲的困難度再提高一點，當然，是大家可以接受的程度就行了。儘管筆者最後發了許多牢騷，但是綠洲計劃真的是個不折不扣的好遊戲，同時，筆者也希望玩家在玩這個遊戲的同時，能夠和遊戲作者所企盼的心願一樣，在人們歡笑的掌聲中，學習尊重與維護自然景觀，再重建人類新文明，讓我們為地球盡一份心力。下一次到7-11的時候，可以不拿塑膠袋。







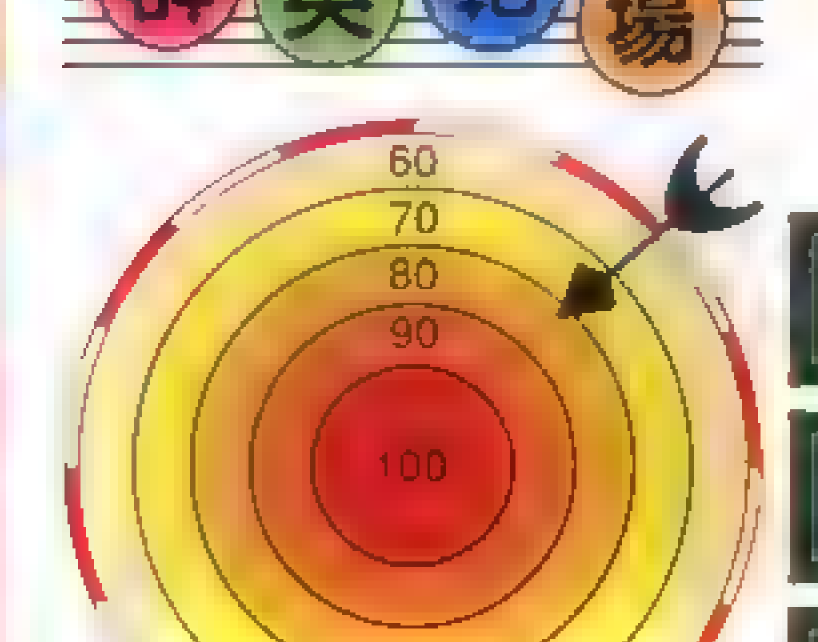
這個遊戲乍看似乎沒有太吸引人的地方，不過能在既定的架構內，將每個要素都儘可能作到完善的狀態，使這遊戲的可玩性亦頗高。

CYBER



星城是個不錯的環保遊戲，雖然遊戲本身的變化仍嫌不足，但仍有不錯的趣味性，是個發人深省的精緻小品。

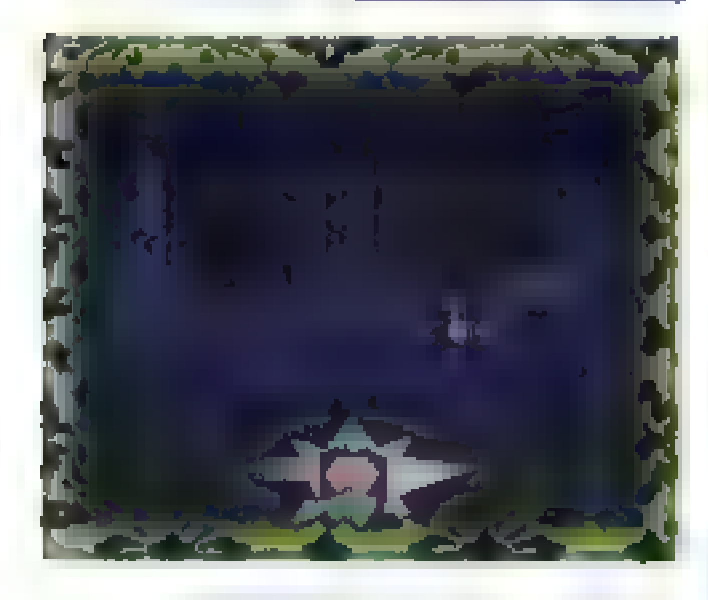
就目前國內的遊戲水準而言，星城可說是非常不錯的作品，不論在整體品質或意識形態上，表現得都相當傑出，可說是難得的佳作。





時空大聖

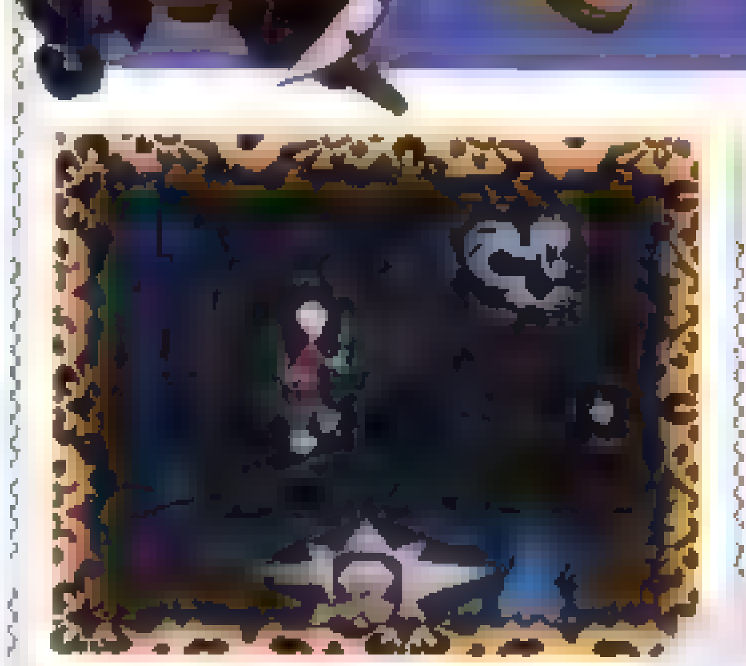
●出版公司／憶弘公司
本文作者／俞伯翰



一套電腦遊戲若是由電影或小說所改編而來的，多少會受到人們的期待，期待什麼呢？期待電影、小說一項最缺乏的「互動性」。而時空大聖這套光碟遊戲就是改編自同名的故事書，這本故事書在一九九三年由美國的透納集團出版，而且在市場上還十分暢銷。後來又被改編成電影，由麥考利克金扮演故事中那個小男孩，最後還把它改編成電腦遊戲，不過筆者認為與其說是電腦遊戲還不如說是互動式電影來的恰當。



說「時空大聖」比較像互動式電影而不像電腦遊戲的原因是，整個操作界面只有「是」、「否」、「走」、「什麼」四個按鍵，透過這四個鍵便可以完成整個遊戲。操作界面雖然簡單，不過以冒險遊戲的觀點來看，這實在是不太夠玩而會使冒險迷覺得沒挑戰性。不過若是本光碟原來的定位是在學齡前兒童或小學一、二年級的學生的話，那這種設計就很容易讓這些小孩上手，並且玩得很盡興。「時空大聖」必須在 Windows 3.1 下執行，遊戲使用640× 480 256 色的畫面。由於原製作公司本來就以電影製作見長，精緻的畫面、音效，加上以拍攝電影的方式來製作，所以整個遊戲玩起來就像是看一部互動式卡通電影。不過，筆者比較不喜歡的一點是，「時空大聖」一定要在只能有256色的 Windows 中才能執行，使得筆者要玩本遊戲時必須把 Windows 的顏色降低為256色才能玩。





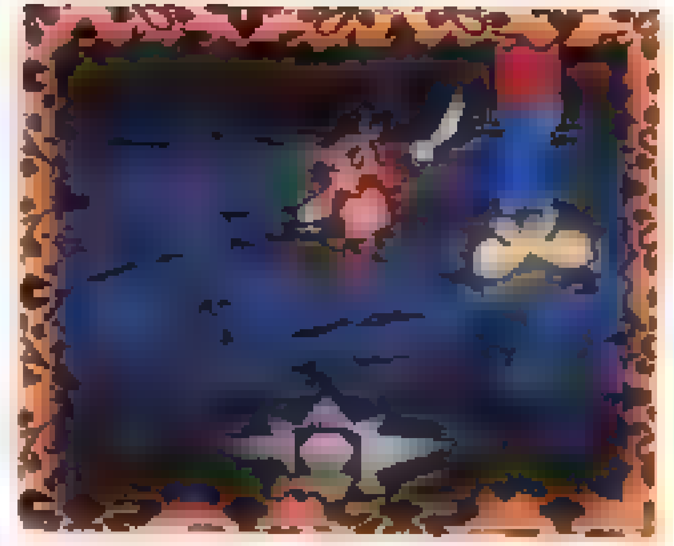
「時空大聖」故事大概是這樣的，故事中的小男孩理查在睡夢中被三個精靈所喚醒，精靈們告訴他一個壞消息—「時空大聖」被綁架了！理查和精靈們趕到了圖書館卻碰到了怪博士，怪博士得意地告訴他們他已經綁架了時空大聖，並且要取代他的地位。為了解救時空大聖，理查必須在分別代表恐怖、幻想、冒險的三個世界中歷險，一一克服每個世界的挑戰，才能拯救時空大聖。而在這段歷程中，你必須解



理查歷經恐怖、幻想、冒險三個世界；在恐怖世界中，理查必須幫巨人找一個女伴，才能得到巨人所贈與的禮物，解開幻想世界中人面獅身之謎，找到傳說中的巨龍。在幻想世界中理查就必須找到巨龍要求的金羽毛，並且利用天神提供的閃電打倒巨龍，才能得到巨龍的寶劍，因為要用這把寶劍才能擊敗惡魔，救出時空大聖。在冒險世界中，理查必須找到一把金剪刀剪下金羊上的毛送給巨龍，因為巨龍答應拿金羊毛換取牠的寶劍，雖然最後理查還是得殺死巨龍才能得到寶劍……。



遊戲的內容是由許多童話故事的片段所組成的，情節中融合了希臘神話、文學名著以及世界各地的童話，比如說金銀島、白鯨記、傑克與豌豆、阿拉丁神燈等，大家在小時候所知的一些故事中的人物也成為「時空大聖」的角色之一，不過當然也不是把這些文學片段照抄，「時空大聖」把這些片段做部份的修改，巧



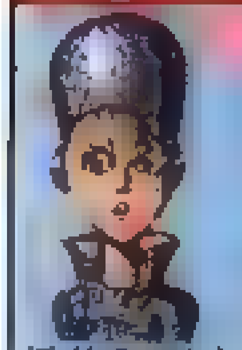
妙的串接起來組成一個完整的故事。而且遊戲過程中，也會常常撿到一些文學作品的書頁，除了能增加遊戲的積分之外，有時也會因此得到解開某些謎題的線索。而且遊戲手冊也註明，許多遊戲中的重要線索都取自於文學著作的片段，若不清楚這些典故及文化背景，會讓你搞不清楚遊戲的任務及目的，搞的一頭霧水。這樣一來代表沒看過這些原著的人玩起來可能會弄不清楚狀況。若是原製作公司能同時把這些文學名著放到光碟裡供玩者閱讀的話，不但能增加玩者在遊戲時的樂趣，同時也能增加本光碟的價值。



不過對個人最痛苦的大概是整個遊戲過程完全英文發音，而且沒有字幕，代理公司億弘國際有限公司考慮到這點，在其中文手冊中除了加入了遊戲提示說明遊戲中比較會卡到的地方及解謎技巧之外，還附上了約二十頁的簡易攻略及遊戲進行中的圖片。不過只提供一條路線的攻略，這樣事先提供攻略並不會減少玩者們的樂趣，因為「時空大聖」採多線式的劇情發展。而且理查不會死亡，失敗時最多只會被重新放到失敗前，讓你能再來一次。因此可以用事物法來找出謎題的答案。而那二十頁的簡易攻略，可以提供父母和兒童一起順暢地進行遊戲，父母也可以以此略為參考，在遊戲進行時給予兒童劇情的解說。因此筆者個人認為「時空大聖」是適合家裡的家長及兒童一起完成的一套遊戲，對於一般冒險遊戲迷時在過於簡單了一點，當然，若你想重溫這些小時候陪伴你的童話故事那另當別論。



群英會審 VER 2.0



這遊戲似乎是定位在年齡較低的玩家上，不過因為它全部是英文發音，在台灣聽得懂它在說什麼的恐怕不太多。雖然聲光效果不俗，但可能只適合喜歡童話故事的玩家。

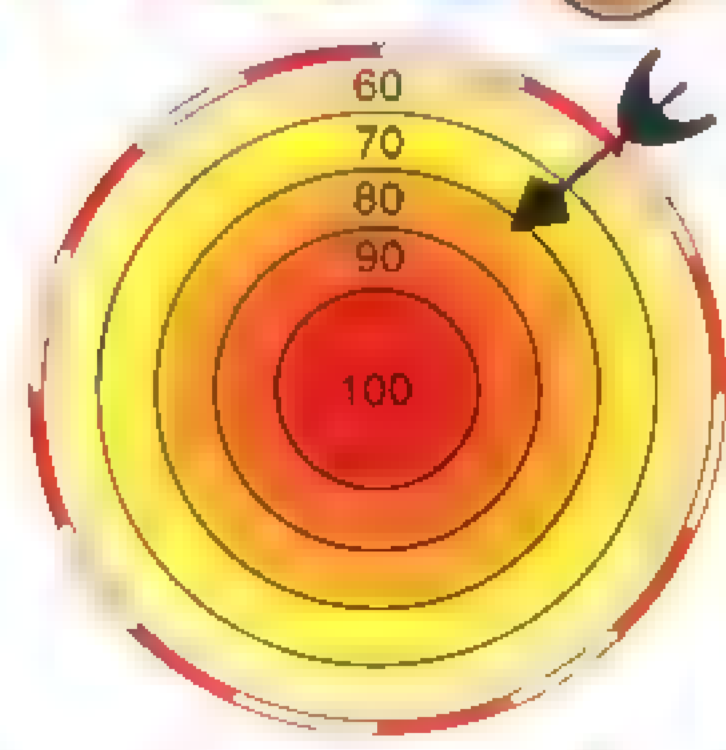
CYBER



改編成遊戲的時空大聖，不僅逗趣、幽默也是一個可與親子同樂的遊戲；唯一傷腦筋的是英文功力不夠強的玩家可有苦頭吃了！



本遊戲的類型屬於互動性卡通電影，劇情則是由許多童話片段所構成的，在加上精緻的畫面，相當適合低年紀的玩者。



遊戲獵人

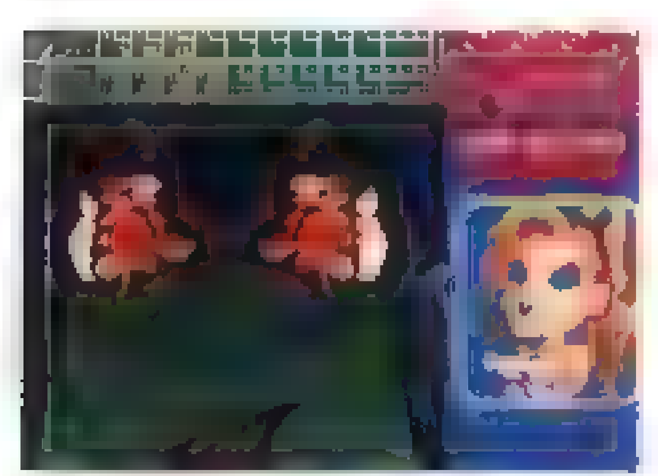


●出版公司／熊貓

本文作者／Yrac



等了很久，終於有個保齡球的遊戲出現了。以前雖然有在 BBS 上面玩過 online Bowling，但還是真正希望有個個真正的保齡球遊戲；雖然在大宇的明星志願中有個小型的保齡球遊戲，但是對於筆者來說是：不夠不夠……





熊貓公司想必也是因為如此，而推出此一保齡球的遊戲。在其中囊括了許許多多熊貓公司賴以成名的主角，還有很多「歷史人物」，像：理小容、福爾摩斯、貝里娜、拿破崙等等。在其中不僅是人物好笑，而且其打球出去的各種動作及表情更是一絕！

由於是中文遊戲，因此在安裝的時候，對於玩者都不會造成困擾；而本遊戲也採用國外目前最流行的做法，在安裝的過程中加上了一小段的動畫，慢慢的一步一步告訴你目前該怎麼樣，進行遊戲的時候應該要注意到那些項目。安裝好以後，就可以直接進入遊戲了。

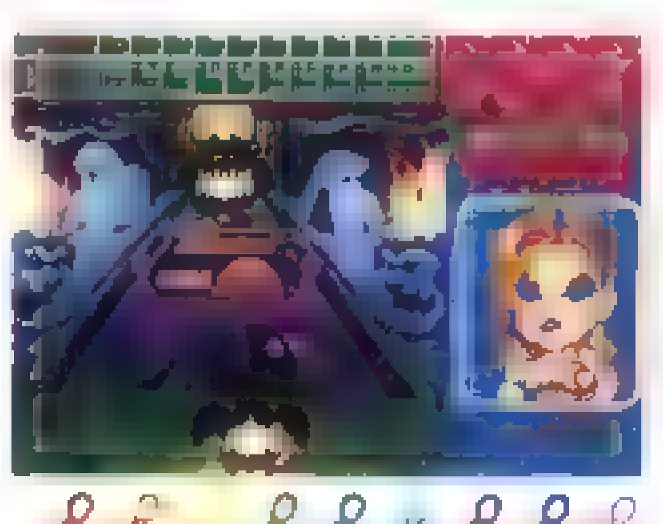
進入遊戲的第一件事，就是輸入密碼，密碼的存在性我想不用再重述了，不過本遊戲的密碼還不致於要花很多的時間，才知道要怎麼樣才能輸入。這倒是比較好的作法，有些遊戲的密碼輸入部份簡直就是在考智力測驗，玩者看了半天，還是看不懂到底要怎麼樣才能輸入密碼。

接著當然就進入標題畫面啦！整個標題畫面的風格跟遊樂器





非常的相像，也許熊貓公司想在 A-CAN 上（國人自製的遊樂器）發表這一款遊戲也說不定。玩者一定會被一開始那些 SD 的可愛造型所吸引，而不自覺的繼續玩下去。這也是這套遊戲的一個相當大的優點。人物的造型設計相當的新潮，可說掌握住「諷刺」的效果。

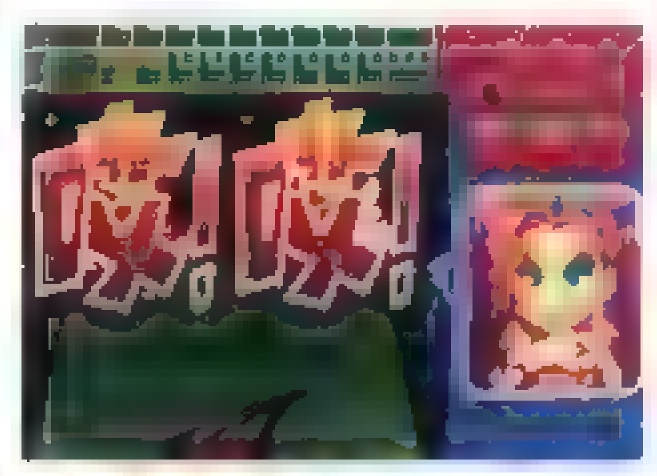


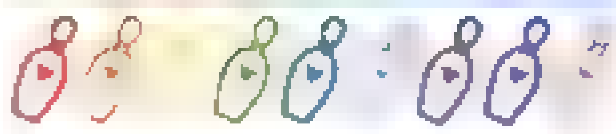
遊戲的背景音樂也相當不錯，至少每個不同的球館都有自己的主題音樂。遊戲中共有六個不



同的球館，每個球館的特性都不一樣，這是在說明書上有介紹到的，而每個人物的特性也都不一樣，有些人丟的是直球，有些人丟的是曲球，這些在說明書上也都有提到，玩者不須一個一個去試才知道每個人的特性是什麼。

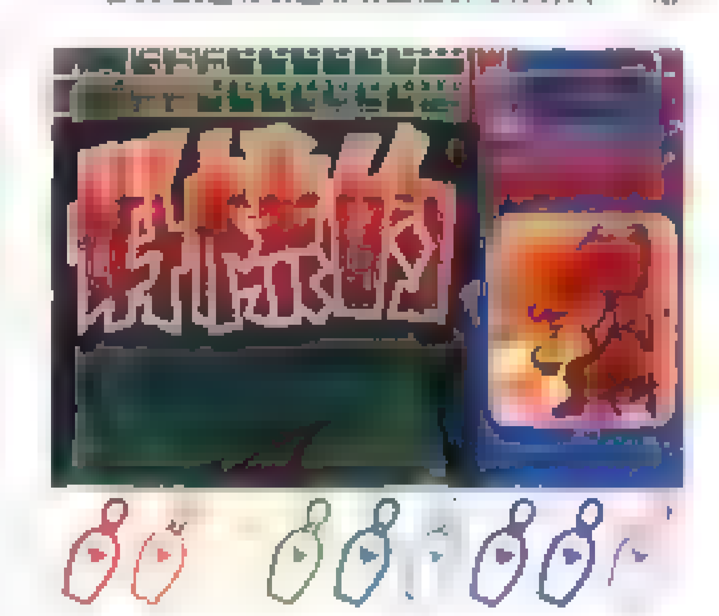
至於這遊戲的缺點，則是玩者無法投出自己想丟的球，也就是說：你想丟飛碟？那是不可能的事！你想丟 hook ？那也是不可能的事，你只能依照每個人物的特性，來「模擬」 hook 球的情況。雖然說丟球的時候可以控制其力道以及角度，不過筆者到現在為止，還是不知道角度的設計到底是什麼意思。當然，根據筆者所試的結果，角度的不同當然是有不同的效果。但是問題是：這個公式是怎麼算出來的？筆者相信，這套遊戲在球行進軌道的公式計算上一定有問題，而球瓶的炸開公式也有問題存在。怎麼說？相信打保齡球的玩者都知道，娃娃（兩根瓶子一前一後）這種的型式，要解球一定要丟個很正很正的球，直接從第一根瓶子的正中央進入這樣兩根瓶子才會都倒，不過你在遊戲中可以發現，只要球是直的，不需要從正中央進入，這兩個瓶子也可以收得到。這點就是說，球的軌道計算方式有些小小的問題。再來說到球瓶的部份，球瓶在被球K到的時候，會產生旋轉的現象，遊戲中的球瓶轉一轉就不見了，就算你有轉到其他球瓶上面，也不會倒。所以基本上來說，這個遊





戲並沒有考慮到球瓶的重量，球從球瓶上滾過去好像如入無人之地，直接衝過去，一點影響都沒有，完全不會被球瓶阻擋球路（有些還是會，但是大部份都是處於不會的狀態）。

最後是總評啦，這個遊戲的整體設計很好，但是在於計算的公式上面會產生一些小小的問題，因此造成這個遊戲的缺陷。嗯



，個人的缺陷，這算是一點抱怨吧！希望以後國內公司在做這類遊戲的時候能請一些物理、數學專家來計算公式，不完全正確沒有什麼關係，但是不要差得太離譜就好。筆者打球這麼多次，也從來沒看到過十瓶球瓶倒了前面三排，只剩最後一排 7 、 8 、 9 、 10 四支球瓶的情形發生，不過在遊戲中總算是讓我見識到了這種怪異球的威力……



群英會審 VER 2.0



這遊戲失敗的地方便是有著太多的束縛，而不能由玩家自由的操控打出想要的球。然而，由於遊戲處處流露出幽默的風格，故玩起來還是滿有趣的。

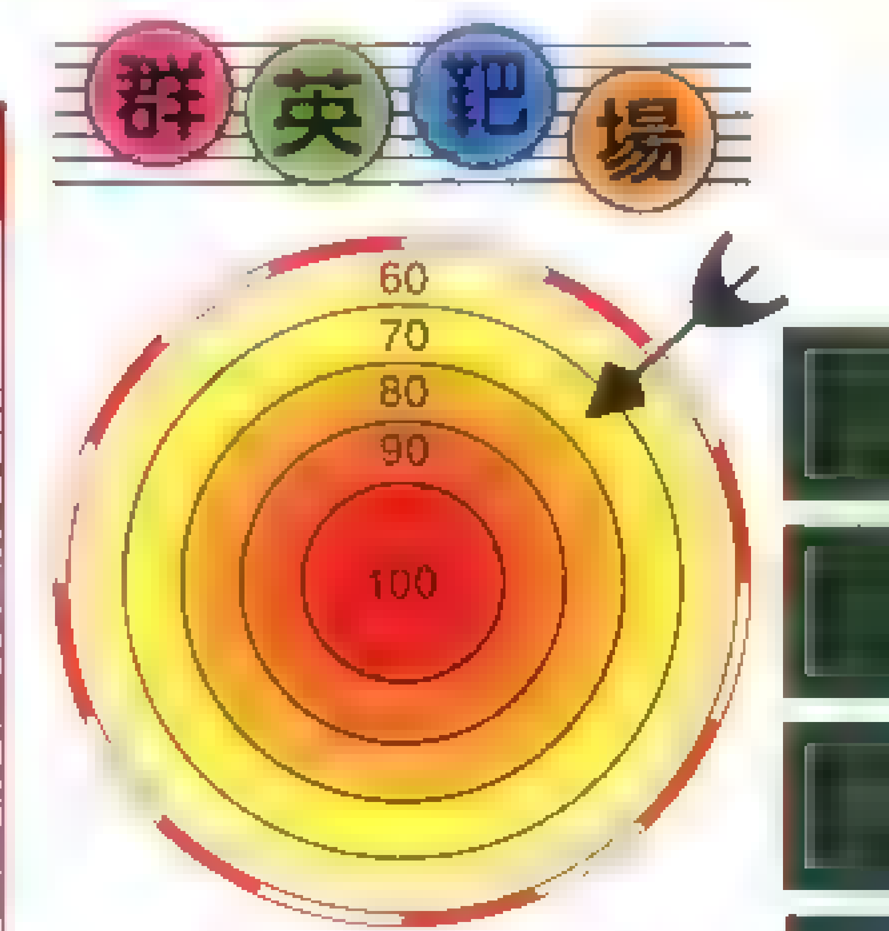
CYBER

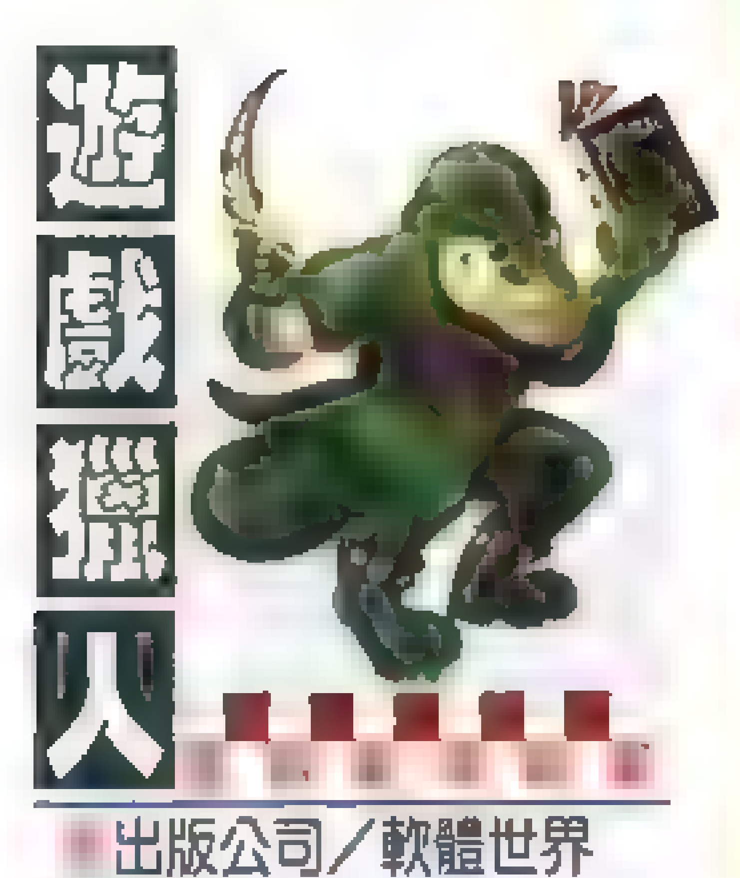


人物造形的設計相當別出心裁，增加了不少趣味性，但模擬實際打球的真實性不夠，使遊戲缺乏挑戰性。



少見的保[illegible]，可愛逗趣的人物造型、畫面及音樂音效上也還不錯，不過在公式計算上則不甚完整，算是較可惜之處。





出版公司／軟體世界

本文作者／RXZ





風起雲湧

閏八月台海大對決這個構想，最初是來自於某本暢銷書－閏八月。在書中提及了今年的閏八月，玩家不但沒有福氣吃第二次的月餅，還得拿沖天炮、煙霧彈當武器來保衛台灣。所以本遊戲推出之初，就引起相當程度的注意，出版該遊戲的公司還分別在台北及高雄舉辦了兩場記者說明會，證明了遊戲的內容－台海大對決，是相當引人側目的。到底遊戲在這方面可以發揮它多少的作用呢？筆者每遇資訊展都會到國防館去坐坐，一方面看看研發的武器情形，再則看看軍方的大型模擬作戰系統。雖然軍方的模擬器在畫面上遠不及市面上的遊戲，但是卻做得相當仔細，舉凡地形、道路、後勤補給、兵力佈防和進攻、防守等路線都做得非常地清楚，這種模擬器玩起來可真會把人累壞，下一道命令到執行要經過相當繁複的手續，相信玩家是不會有什麼興趣的。怎麼才能滿足玩家的心啊？看看閏八月台海大對決－超級大戰略（以下稱大戰略SP）怎麼說吧！

新武器大觀

對於玩慣SEGA大戰略系列的玩家而言，遊戲中武器的種類越多越新，就越能引起他們的興趣，因為在現實生活中許多從來沒有看過這些武器對決的機會，卻可以在電腦上面透過模擬分析的方式，得到其相互戰鬥的快感。同樣地，對於戰爭，人們總是抱著敬鬼神而遠之的態度；萬一真的發生戰事，筆者可不期待那些只會做秀和CALL IN發牢騷的人會拿起槍桿子。戰爭是非常可怕的，雖然大家都只有看到電影中的流血鏡頭，但是想想，當你騎機車不小心擦傷時，起碼得痛上幾個禮拜，你就應該知道，我們能夠坐在這裡打一場不用流血



的戰爭，該有多麼好了。這些和遊戲評論有啥關係啊？當然有囉！閏八月紛紛擾擾的台海戰爭，究竟會不會引發，筆者也不知道，最近老「爺」不是還喊著說兩岸要談和嗎？談不談得攏是一回事，重要的是我們要抱持著一種想法，那就是不怕你打，就怕你不打。當然，先決條件是要有強大的國防做後盾。在大戰略 SP 中，你可以看到法製的幻象 2000、美製的 F 16、俄製的 SU 27在台海上空飛來飛去，而愛國者、飛毛腿、飛魚、天弓、天劍一大堆飛彈在天上廝殺。武器種類多得像是聯合國作戰一樣，當然這是作者特別優待玩家的，反正那個地方死人都沒關係了，電腦裡頭多死幾個也好讓他們成雙成對，哈哈！

一觸即發

在大戰略 SP 中提供了多達十一個主戰場，其中包括了台灣獨立戰爭、千島戰役、十字軍戰等大小不一的戰役；這些戰役除了參戰國家有所不同之外，使用的武器也不一樣，因此如果你想見識一下各個國家的獨門兵器，恐怕還得一個一個試過才成。另外因為遊戲也提供了相當多的新式兵器，這一點倒是沒令大戰略迷們失望，而且每次進入遊戲時，在遊戲的片頭都會有一幅先進的武器裝備的展示圖，很可惜的是遊戲的解析度只有 16 色，看起來是不怎麼過癮，如果考慮用 3D 概圖的話，或能更增其可看

性。遊戲中許多武器裝備繪製得有點雷同，特別是密碼的辨識圖，有些裝備在小小的圖像中實在是很難分辨出來，真的是很傷視力，尤其是第二次的密碼辨識，錯了三次就會被無情地踢回DOS，因此玩者最好是能經常存檔，以確保安全。遊戲中的圖形大多是屬於靜態的展示，感覺上缺少了一種真實性，遊戲中的戰鬥動畫也很普通，不像狂島浴血II那麼精彩，大多只有機槍、飛彈射出，然後就是轟一聲，對嗜血如狂的戰略迷來說，有點不過癮



立法核『誕』

遊戲有個特別的地方是同時也包含了行政命令，這使得它又帶有些許策略的味道，感覺上頗類似銀河英雄傳說系列的架構，也就是把作戰系統整個地簡化了，讓玩家有比較多的時間在戰術上做考量，卻又不失政戰一體的作戰，讓玩家在純粹的軍事作戰之外，也考慮到運用有利的政治



，經濟資源做持續戰。筆者相信作者的意思是想讓軍事系統的佈防融入戰爭之中，只可惜這些行政系統做得不夠周延，否則遊戲可以表現得更好。就拿軍事會議來說，簡單的軍情簡報就一筆帶過，對於同盟軍的協調沒有太大的效果，我軍的佈防情況和軍力損傷也是草草帶過，沒有太大的實用性；比較特別的是發射核子武器和火鳳凰作戰，這是遊戲的重頭戲哦！想要看看城市毀於一旦的樣子嗎？你只要通過聯席會議，通過國會的麥克風考驗，就能決定你的核子武器是不是能順利地砸在對方頭上，有趣吧！

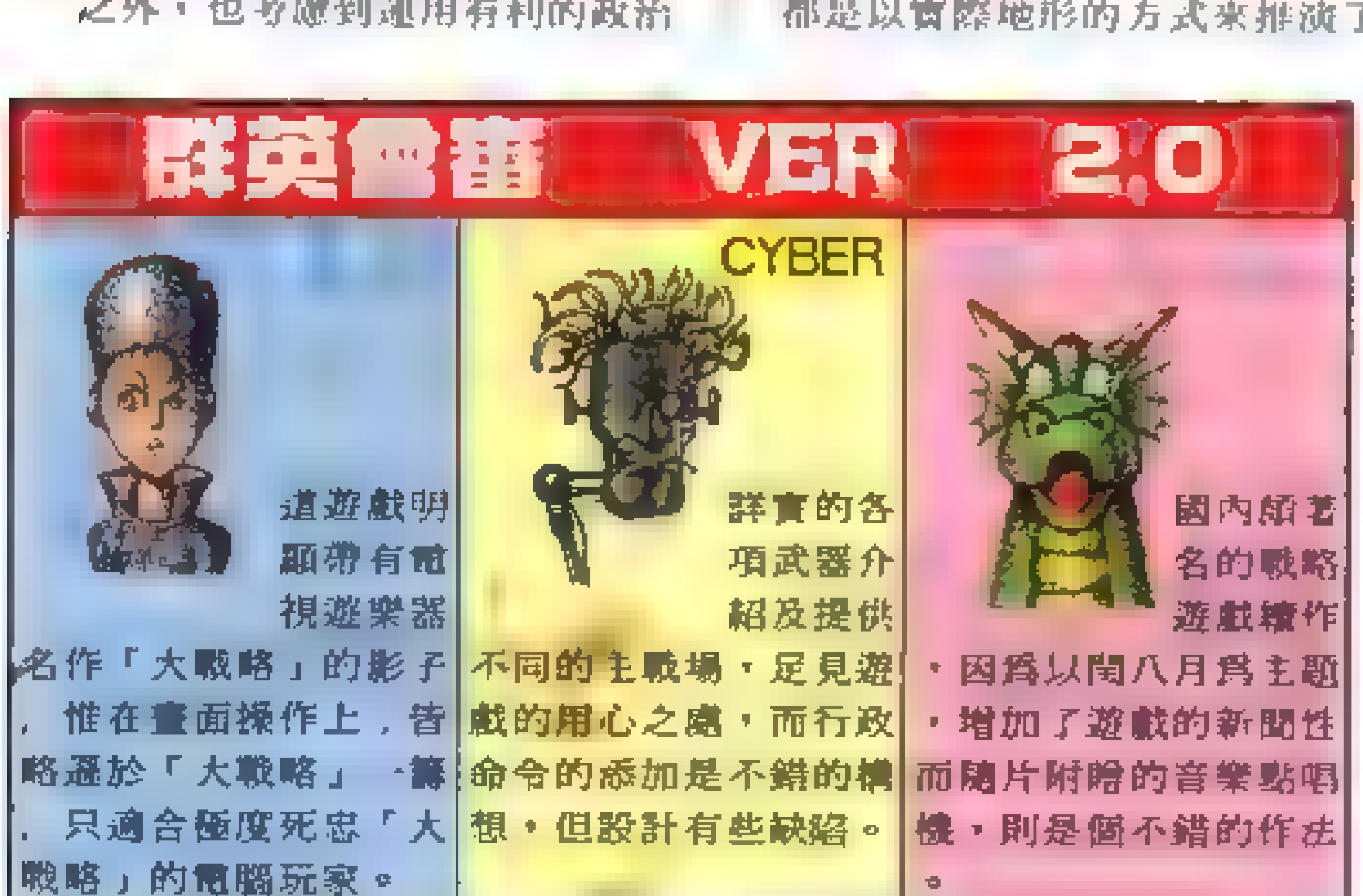
聲光表現

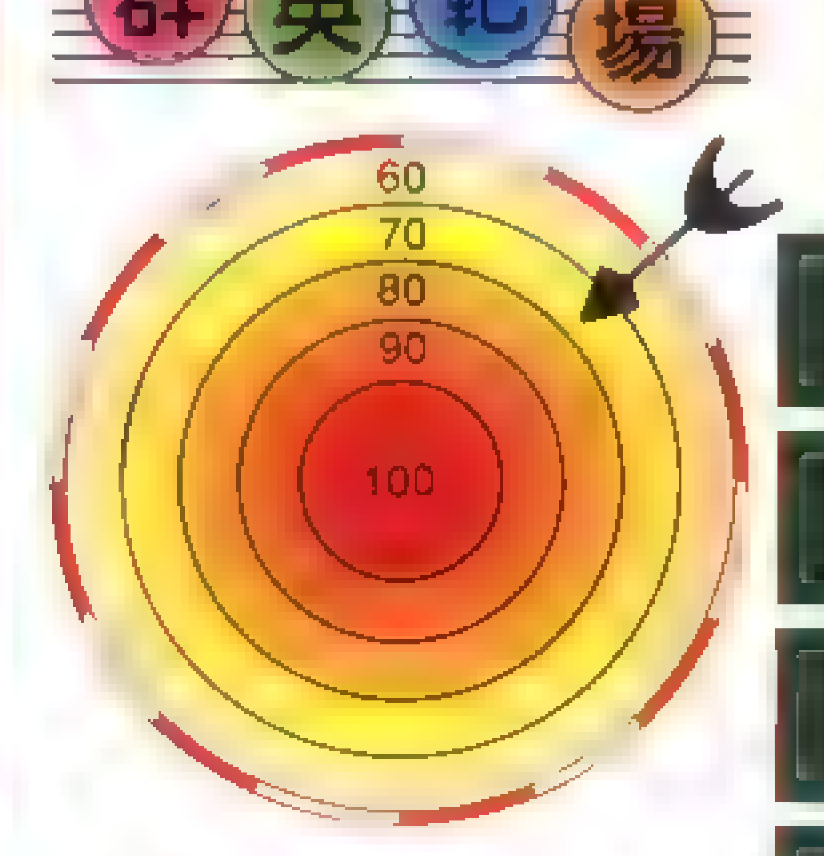
遊戲在音效的表現上還算可以，圖形的表現則普普通通，640 × 480 16 色模式的圖形，對於掃描圖形而言效果就差了點，而且戰場上的地形變化也不夠豐富，棋盤式的戰場有點跟不上時代潮流，因為現在有太多遊戲都是以實際地形的方式來推演了，如果能摒棄方格，以城市、港口、基地和機場為作戰目標，加上豐富的地形、道路等，相信大戰略 SP 在畫面上給人的感覺會更好。

再接再厲

以大戰略 SP 的題材而言，台海大對決對玩家而言相當有吸引力，從遊戲銷售的排行來看就知道，有不少玩家對它相當感興趣，如果在行政命令的架構上能再做改良，突顯出它的功效，一定能成為遊戲的一大特色；如果能參考銀英傳，加上部隊個別作戰的話，這個遊戲就相當具有可看性了。總括來說，台海大對決給了玩家新的矛和盾，讓玩家有機會見識到林林種種的武器，在夢想的戰場上廝殺（像筆者就很想在東京來一次大屠殺，美國本土也是個作戰的好地方，哈哈）。但是戰場、動畫和背景音樂有待加強，筆者衷心期待下一個版本會有更加出人意表的表現。











出版公司／精訊

本文作者／T.M.C

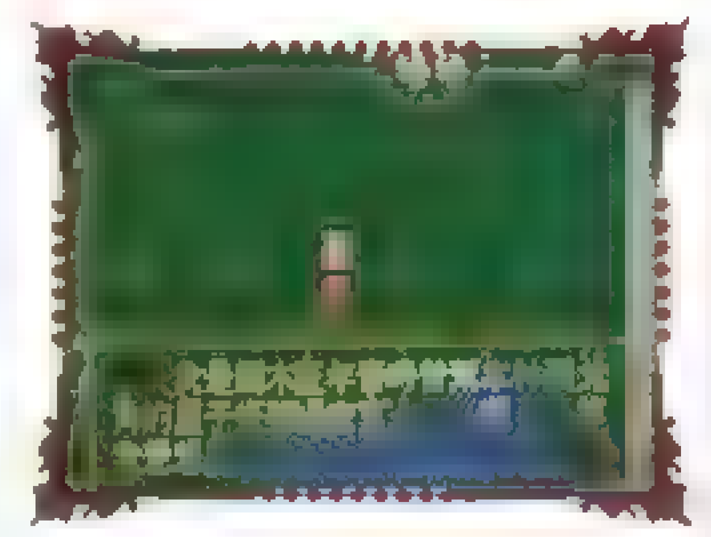


米蘭斯紀事--聖域傳奇（以下簡稱米片）是敘述一段中古世紀人魔大戰的故事，這聽起來稀鬆平常的題材，卻用了一段頗特殊的開場白來作為引子……。在米片中，玩家是扮演一位平日愛收集稀奇古怪珍寶的強盜頭子，在一次外出尋寶返回後，赫然發現巢穴已被搗毀，而手下也全犧牲殆盡，就是這個天外飛來的橫禍，將玩家帶入一場世紀風暴中……。

可以更完善的迷宮

在米片中沒有碩大而惱人的迷宮，它幾乎都是採單行道的設計，所以身為路痴症候群的玩家



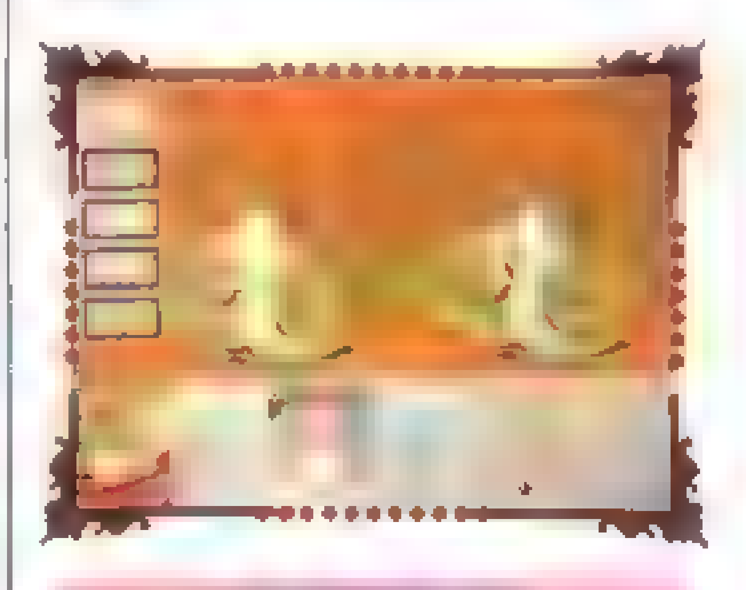




也可以輕易的上手，不過相對地，遊戲也因此變得較無挑戰性。此外，因為迷宮不大，加上其中的變化度沒有如預期的想像，故難免讓人覺得內容有不足之處。所以如果作者能以多線的方式或在迷宮內加入一些好玩的元素，甚至用 3D 來顯示呢，也許可使玩家深入虎穴的戰鬥更為有趣。

尚待加強的劇情

喜愛 RPG 的玩家，多數都不只是愛上它的打鬥場面，因為它不論是機動力與震撼力都絕對比不上動作類的遊戲，因此我認為 RPG 之所以迷人就是在於它打的有意義、有目的，通常你都會為了實現某一個目標而奮鬥下去，不是一味的為了戰而戰。故如果有一個完整的劇情引領著你不斷地向未知的旅程挑戰，我想是一件很快樂的事，而米片在劇情的安排上似乎稍嫌鬆散，每個段落的連結也有些牽強，且整個故事的大前題--剷除魔王、報仇血恨，也讓人覺得如嚼了 3 天前的蛋糕，絲毫無新鮮感可言。筆者對於這點感到十分訝異，因為以目前國內軟體界這種人才濟濟的情況，照理說做出來成品應該不只有如此的程度而已，所以希望身為青年學子的偶像與希望的遊戲工作者，請對你們自己負責同時也不要讓我們這些玩家失望好嗎？



視聽特效

因為近來大量湧進不少世界各國的作品，而當中不乏精典之作，相較之下這款製作不十分嚴

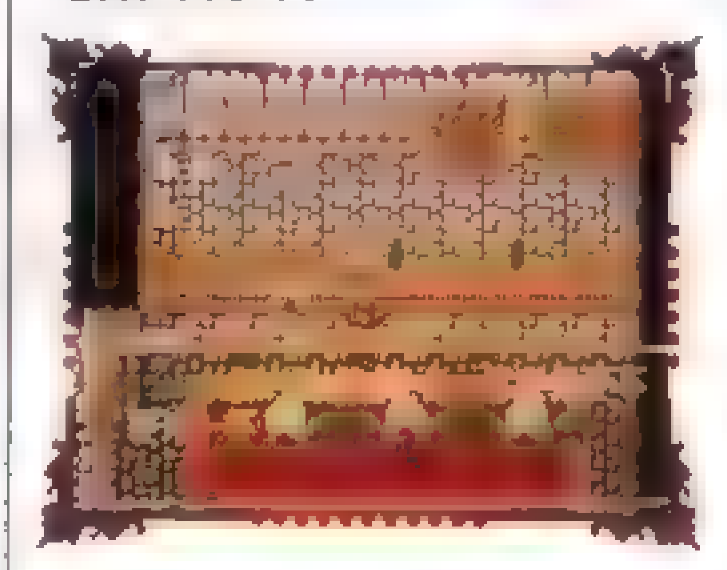
漸的本土遊戲，感覺起來就略顯粗糙了些，不管是人物的形體亦或怪物的造形都使人覺得它並不成熟，當然它也有一定的水準，不過整體發展的空間依然相當大。

至於用色方面，米片走的是日系畫風，所以在色彩的搭配、陰影的繪製都可以嗅到一些東洋味，可惜的是，米方在這部分的表現與真正的日本貨比起來，只能算是未經修飾的草稿版，雖然米片已學到了櫻花兒的神韻，但如果能在小地方多琢磨一下，相信就不會給人畫虎不成反類犬的感覺。

伴隨著科技的進步，一些高級的音效處理器相繼出籠，GM音源器與16BIT的音效卡也日趨平價，使玩家的耳朵愈來愈挑剔，而不幸的是筆者也是屬於被寵壞的一群的其中一份子，埋首於眾多遊戲巨聲帶的我，對米片的音樂只能抱歉的說：你還不夠好。

裝備與升級

米片的所有武器與防具均在說明書中有完整的呈現，且每種物品的適用對象也附有詳細的說明，不過在各種器具的威力解說上就稍嫌貧乏了。至於在購買和佩帶方面，筆者個人是比較欣賞炎龍騎士團的作法，也就是當玩家在買武器與防具時，電腦會自動列出可使用該樣物品的隊員，並且告知玩者在裝上此物後人物屬性的改變，這不但可減少玩家花冤枉錢的機會，更省下了反覆察看的時間，很可惜的是，米片在這個地方的設想就沒有那麼週到了。還好 RPG 的團員數不若戰略遊戲般龐大，否則上述的困擾勢必更大了。



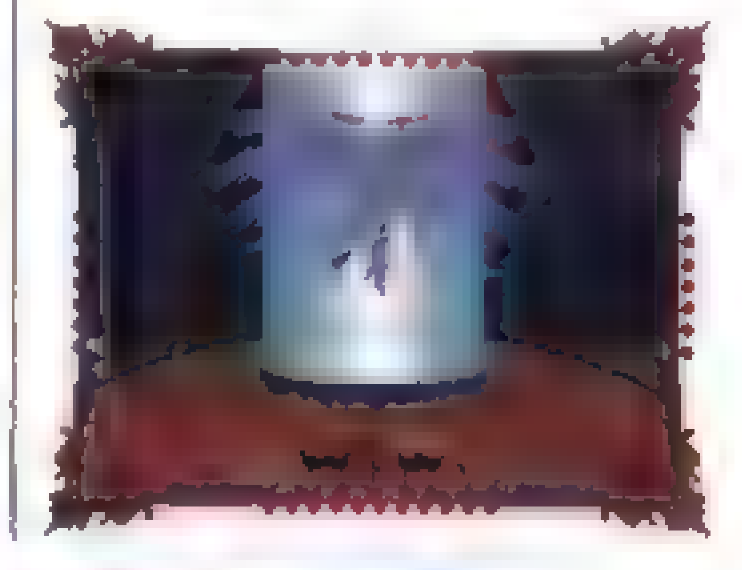
而談到升級呢，米片和坊間一般的 RPG 沒什麼兩樣，打鬥是一條必經的路程，而練功則是一種難逃的宿命，只是它並不如軒轅劍系列般的仁慈，會在升級後自動補血，所以剛開始最好不要離村落太遠。

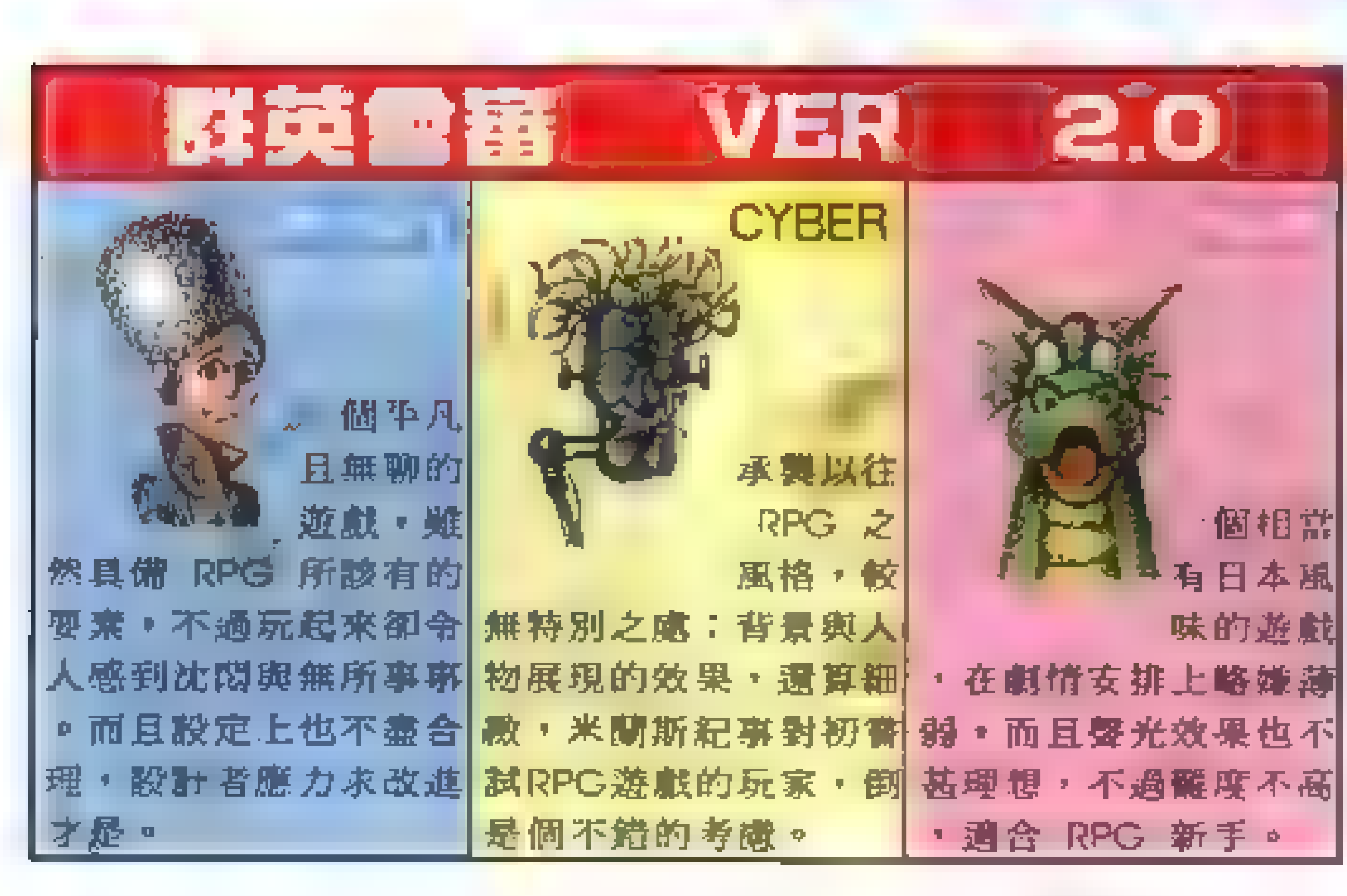


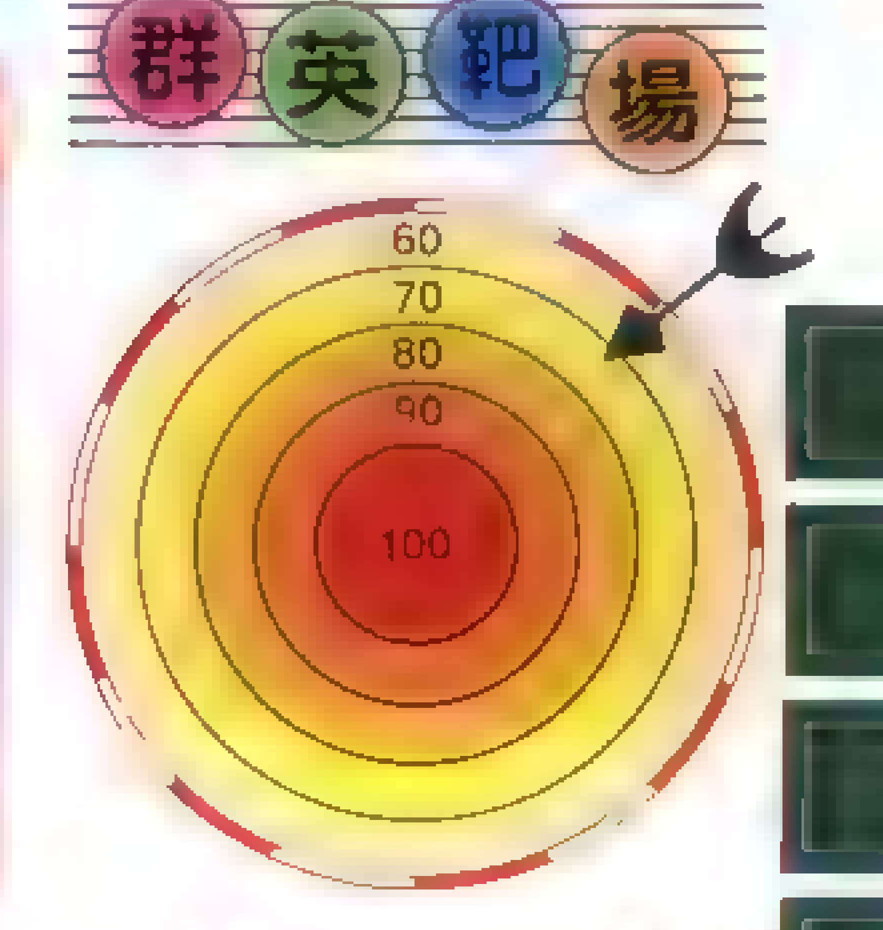
結　論

因為米片在各方面的表現都只能算是平平，且並無什麼特殊的創新，加上遊戲進行的過程沒有十分艱難的情形，故我比較傾向把它推薦給 RPG 的初學者。

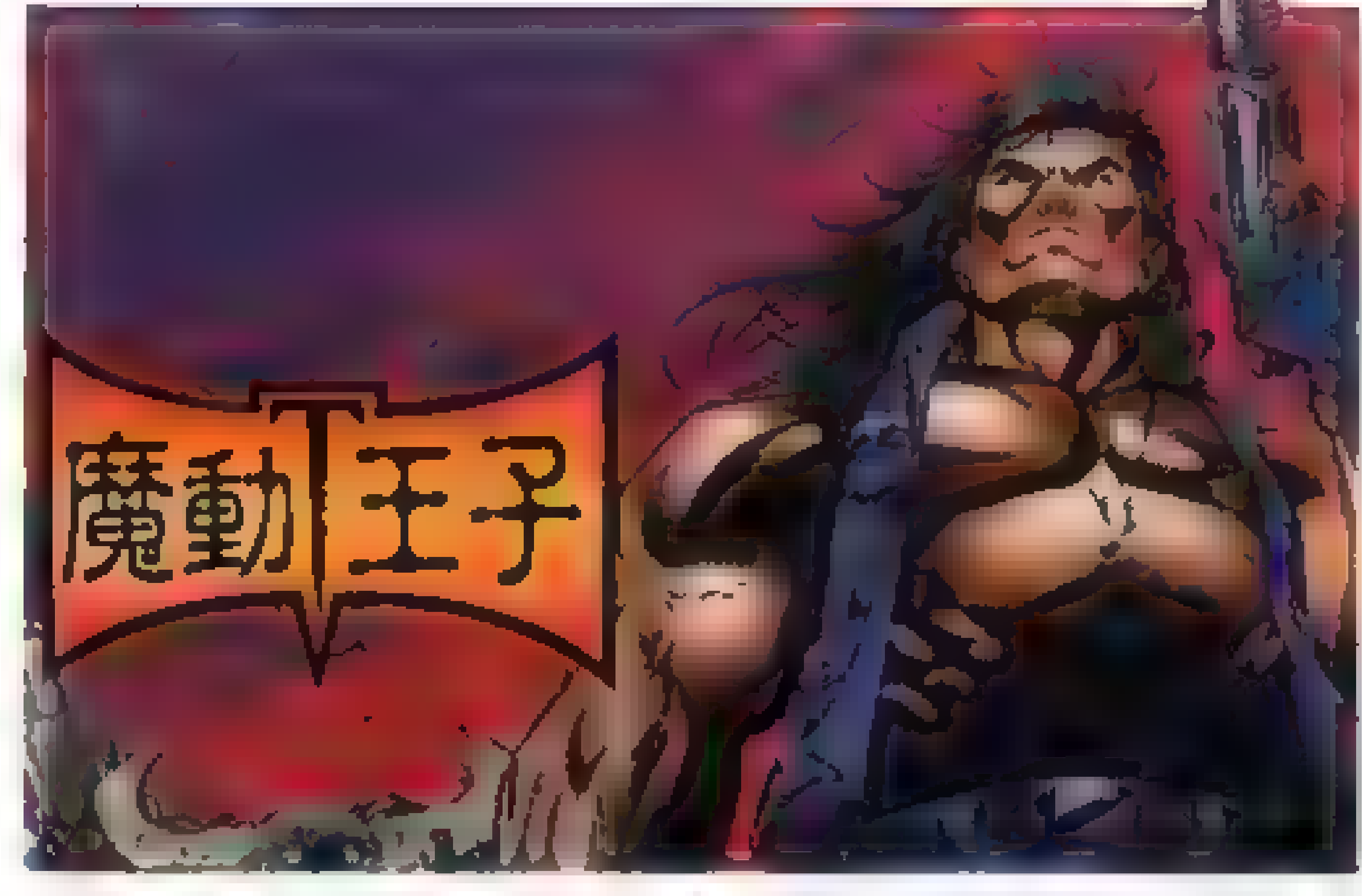
最近相信大家都有感受到許多國外的產品紛紛投入台灣這塊富饒的土地，尤其以日本的 98 改版作品更是席捲了國內的市場，也因此破壞了原本寧靜的生態，一些本土的遊戲也在這種外國月亮比較圓的心態下成了犧牲者，首當其衝的當然是倚靠這些產品為生的遊戲公司，於是在短暫的時間裏，有許多小公司就陸續宣告倒閉，而那些規模不小的公司也人人自危，企圖找尋另一個春天，面對這樣的情況，有一些公司就會採犧牲品質、快速出片的方式來應對，這種略嫌短視近利的作法，個人認為並不是很恰當，畢竟玩家的眼光是雪亮的，所以誠心的呼籲遊戲製作者，能以優異的作品來擊退外來者，如此不但可維持生計更能對廣大的玩家有所交待。











出版公司／松崗
本文作者／Yrac

這是一個非常類似波斯王子的動作遊戲。魔動王子克朵的命運，就是穿過致命的區域，並找到大魔王沙留克。運用魔動王子特殊的技能，以及你所能找到的物品或是武器，來完成你的艱鉅任務。

整體來說，玩者可以把這個遊戲想像成是一個暴力版的波斯王子。當筆者第一次看到這個遊戲的時候，還以為是 Broadbund 所出的波斯王子未來版；動作的細膩程度以及跳躍的方式，都與波斯王子有那麼「一點點」的相像。

在畫面方面來說，這個遊戲採用了一種相當灰暗的色調，讓玩者可以感受到那一種恐怖、無助的氣氛；而遊戲中也大量採用了血腥暴力的場面，玩者大概走到任何一個地方，都有可能會看到牆上乾涸的血跡，再走一走就會看到血流如注的場面，接下來就會看見一堆屍體以及斷手斷腳的畫面出現。喜愛暴力的玩者，這將會是你最佳的遊戲選擇。尤其是當主角朝背後開槍的姿態，簡直是…太酷了！筆者本身的感覺來說，這個遊戲的動作設計得很細膩，但是人物畫得稍微差了一點，並不是非常精緻的畫風。如果使用者想看高解析度的人物的話，那…這個遊戲一定無法滿足玩者「奢侈」的心。

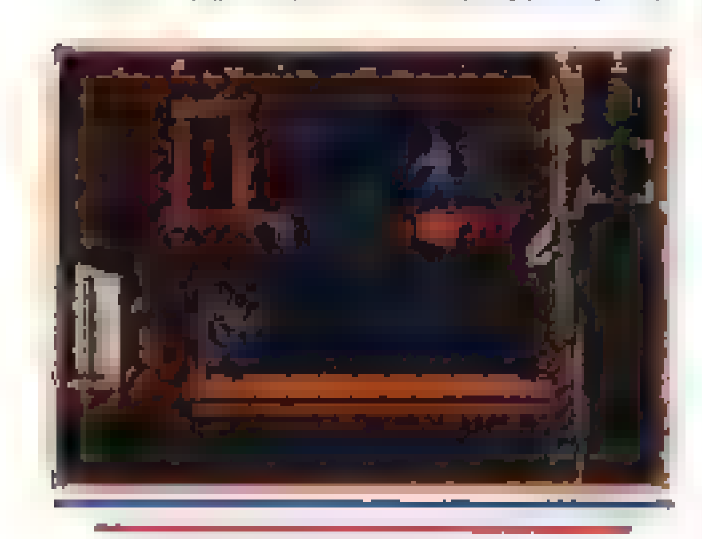
在音樂音效方面，正如前面所說的：這個遊戲為了營造一個無助的情境，採用了灰暗的色調；在於音樂方面也是一樣，整個遊戲都籠罩在一個低沉的音場中。在深夜中一人進行遊戲的時候，可能會被音樂嚇得把燈全開！在音效部份，大部份時間我們所聽到的都是槍聲跟爆炸聲，不是玩者開槍的聲音，就是玩者丟了榴彈的聲音，再加上一些犯人的慘叫聲，除此之外，沒別的聲音了，因為你根本就不會去注意它，它到底還有那些不同的音效存在。在這裡提一些跟遊戲無關的資訊，在魔動王子這套遊戲的光碟版中，有數個遊戲的展示程式，其中有某幾個遊戲的音樂是以 CD AUDIO 的方式播放，也就是說玩者可以直接播放來聽；其中第四、五首，應該是 Castle II 的主題音樂，筆者認為這兩首曲子非常值得一聽，在遊戲界中，這兩首曲子可以算是以中古世紀為背景的遊戲音樂代表作。

動作遊戲最重要的，還是操





控性，如果操控性不佳的話，不管這個遊戲畫面再怎麼的華麗、音樂再怎麼動人，都是一四兩棉花一免談。或許在一開始的時候，這一類的遊戲可以騙騙初學的使用者，但是一經過時間的考驗之後，這一類的遊戲就會死於非

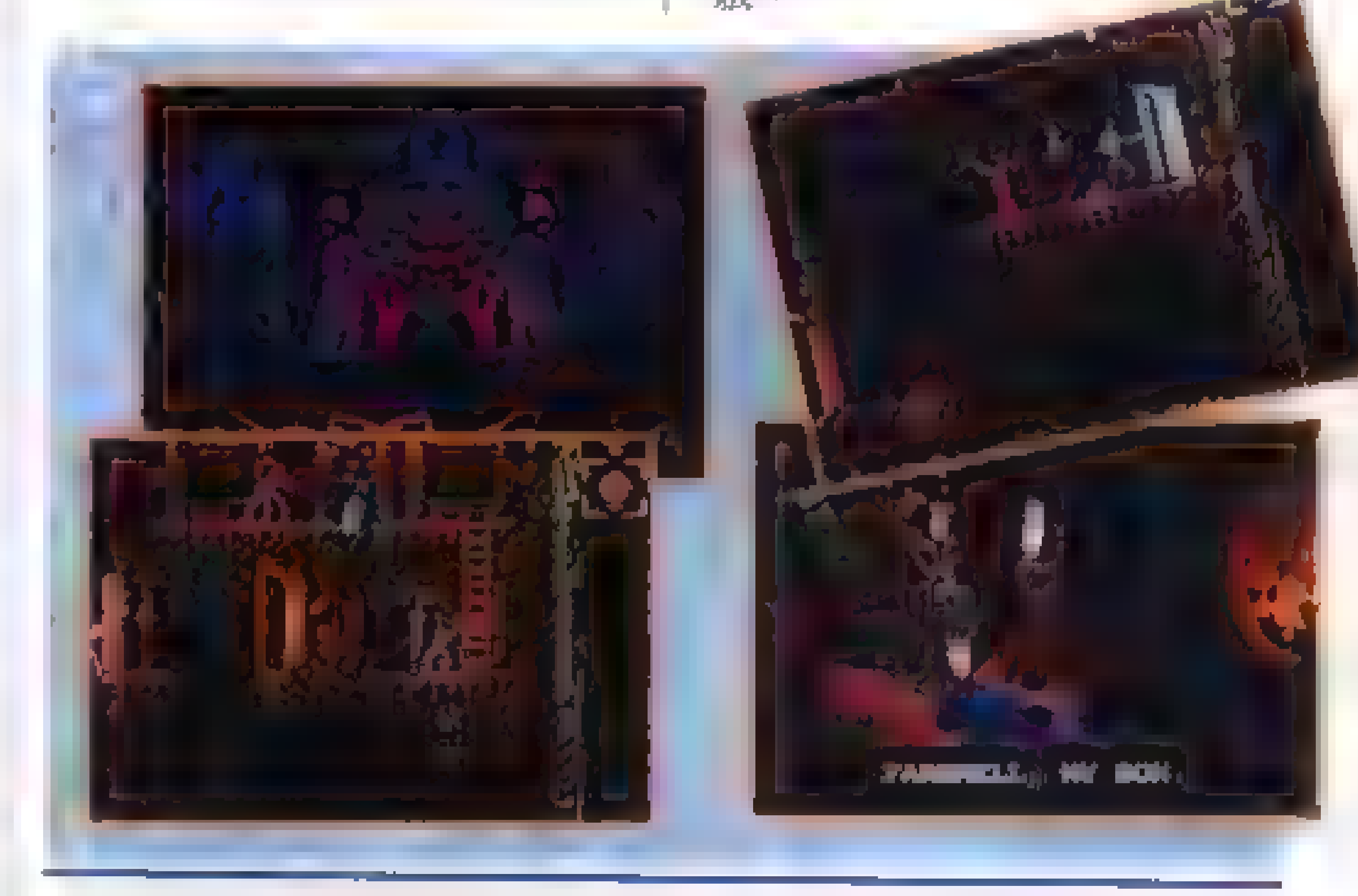


命。像開創動作遊戲新紀元的DOOM，雖然只有少數的幾個鍵控制，但是卻比以後號稱超越DOOM的遊戲都要受歡迎，為什麼？以後的遊戲為了創新，只好找了一大堆很奇怪的武器，可以12345、67890切換正刷武器，但是實際上有這個必要嗎？那麼多按鍵只會對使用者造成一個結果，那就是一太累了，不想玩。魔動王子這個遊戲在操控性方面還算可以，但是由於它沒有辦法更改操控的按鍵，玩者一定要適應它的操控方式，說實在的，它的操控方式也真是 !@#$^%…但是只要玩者能夠熟悉那八個鍵的按法，我想破關應該是沒有什麼問題的。

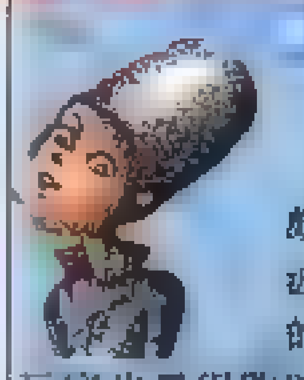
一般來說，動作遊戲最弱的一環是故事性，因為動作遊戲嘛…不需要花太多的時間去思考謎題；就算有謎題的話，也只需要trial and error（嘗試錯誤法）就一定可以試得出來，絕對不會需要花很多的時間去猜像：「剎那間的永恆，是否為我終身追求之幸福，亦或是我期待的終點？」這句話指出何處之類的問題。雖然說這個遊戲並不需要花太多的時間去傷腦筋，但是如果說你濫用遊戲中的物品的話，你很可能會沒有辦法完成任務，這是最重要的一個部份。因此在很爽快的丟手榴彈之過程中，你也要特別注意到不要玩過火了，免得把資源都用完了，到時候就不太妙了！



這整個遊戲來說，算是一個小品遊戲，你並不需要花太多的腦力和精神來玩這個遊戲，對於現代忙碌社會中的上班族玩家來說，這是一套不錯的小品動作遊戲。



群英會審 VER 2.0



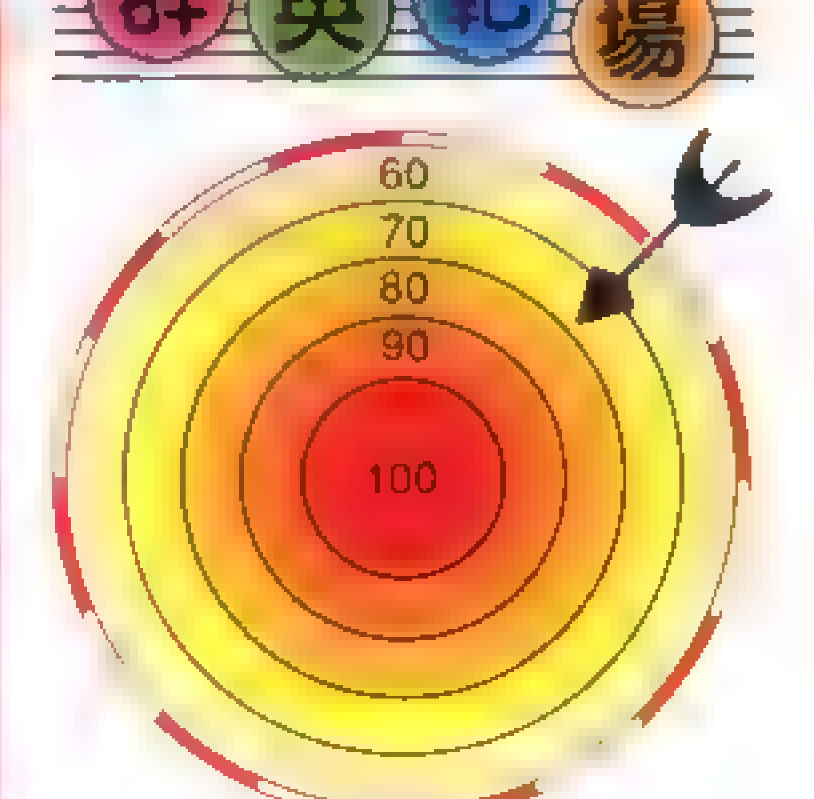
創為類似波斯王子的遊戲，玩家也是得跑跑跳跳來躲避陷阱、消滅敵人，可說是前者的未來版。不過魔動王子在模仿之餘，仍有自己的創意，玩起來依然有趣。

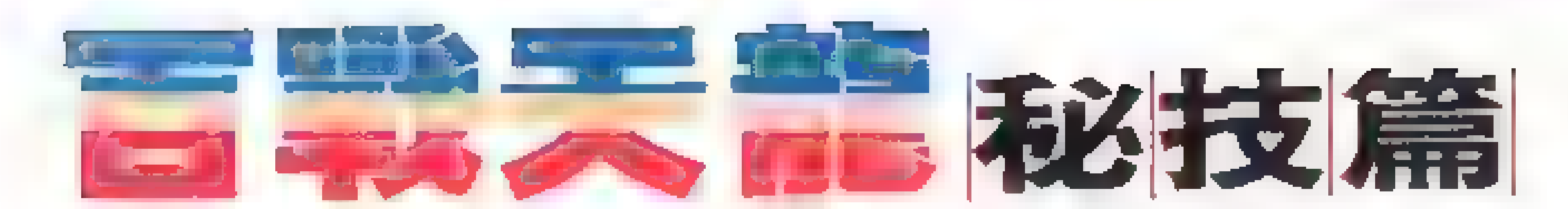
CYBER



此遊戲在營造氣份上雖略低於波斯王子，但動畫及音效上還算不錯；在操控性方面，雖無法更改其操控按鍵，但在使用上不致於太困難。

基本上與波斯王子有些類似，不過內容之場景較為血腥暴力，而且在音樂方面也經常令人為之一驚；操作性頗為流暢，可說是一款不錯的小品。





秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改派」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖皆喜與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而過人排在頭，遂能舒發自己想不到的高潮，且行於最高境界，至今更有人窮其畢生之力，只為將各技法福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無窮、飄逸、最高之作，盡開遊戲之坦途，此乃吾輩人能之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下

面額 3.5 元	酬費	350 元	另贈雜誌	期
面額 5 元	酬費	500 元	另贈雜誌	期
面額 9 元	酬費	900 元	另贈雜誌	期
面額 12 元	酬費	1200 元	另贈雜誌	期

TekWar 終極秘技

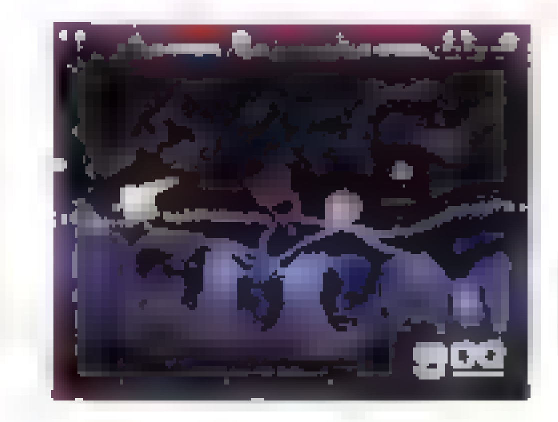


如果在遊戲進行中按下（Pause）鍵，在螢幕正上方就會出現〝HOLY〞四字，然後敵人就看不到你了！以下是其他的特殊按鍵，可啟動不同秘技：

NOGUARD	：讓警察不出現
NOENEMIES	：讓所有壞人和壞人裝備全部消失！
NOSTALK	：讓 STALKING 壞人不出現！
NOCHASE	：讓 BAD GUY 不出現！（用此密技將無法完成遊戲！）
NOSTROLL	：讓平民（PUBLIC）不出現！
BRIEF	：展示片頭畫面！

●[illegible]

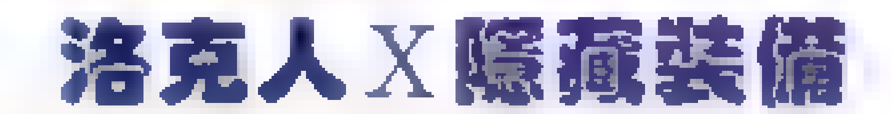
魔法飛毯 2 試玩版無敵法師



遊戲中，先按下 [I] 鍵，進入輸入模式後，再鍵入〝RATTY〞，便可開啟作弊選單。

ALT	+	F1	access all spell
ALT	+	F2	more mana
ALT	+	F3	destroy all players
ALT	+	F4	destroy all castles
ALT	+	F5	destroy all balloons
ALT	+	F6	heal
ALT	+	F7	kill all creatures
ALT	+	F8	next spell experience level
ALT	+	F9	free spell usage
Shift	+	c	雞肉

●致命者



洛克人X 隱藏裝備



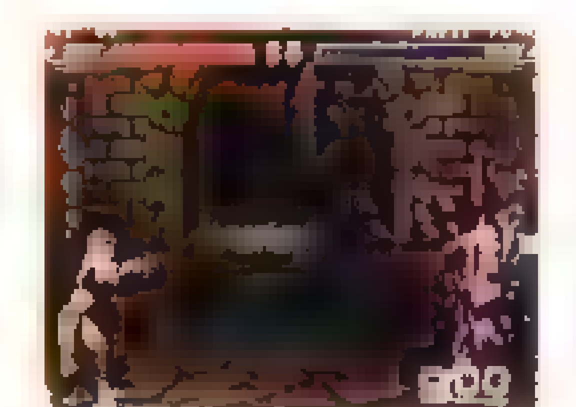
頭盔：在老鷹那關（即打敗它可拿到龍捲風那關），其中此關中間有個高塔，從左邊爬上至最高點，由右邊滑行下來，用大跳躍跳過去，會有幾個像氧氣筒的東西，打破進入即可發現博士給的頭盔。功能是可撞破小方塊石頭及保護頭。

手套：在大象一關（即火之關），亦在遊戲中段有火柱噴出那裡，站在第一格，利用滑行之人跳躍和前面所拿到之頭盔撞破小石塊，上去即可獲得。功能為升集氣威力及使用他他武器可集到最高時，會特有殊招式。

鎧甲：在蜘蛛那關（即樹木那關），遊戲中會有落石掉落區之前，由進入掉落區之前，利用滑行大跳躍攀爬右壁至上，並入打敗看守之機器人，即可拿到。功能為降低敵力 50 %之攻擊力。

●陳銘志

真人快打3 秘技大全



在進入遊戲前加上以下參數，即可呼叫出隱藏角色或特殊模式，另外參數亦可混合使用如

MK3 1000000 8000 1111

MK3 1000000	對打時可使用魔王級角色
MK3 0666	呼出隱藏角色 Smoke（難度變高）
MK3 666	同樣呼出 Smoke，難度不變
MK3 1995	隱形人
MK3 8000	快速模式
MK3 9966	兩人會背對背
MK3 1111	小人模式，在半空中打鬥
MK3 8888	人物變矮
MK3 12345	人物變高
MK3 54321	小人模式但不在半空中

十字軍 超秘技



在 crusader（十字軍）這個 game 中，可以在遊戲進行中，鍵入 jassica16 然後按 ENTER

Ctrl + F10	可啟動無敵密技
F10	可補充各式裝備及武器
H	可使 Hacker Move 打開
Ctrl + V	可顯示遊戲版本
Ctrl + L	可顯示座標。

＊在執行遊戲時加上以下參數：

-debug	Debug Mode
skill x	設定技能為 x
warp x	直接玩第 x 關



臥龍傳

自從在貴雜誌社上看到了三國時代的新遊戲－『臥龍傳』，使一向對三國系列爲最愛的我興奮莫名，更何況此遊戲所扮演的是運籌帷幄的軍師，有別於以往所扮演的君主角色，此外，它所標榜的戰術地圖及各種陣式、戰法和攻城戰的精彩程度，更使我爲它茶不思、飯不想。好不容易經過三顧茅廬（打了兩通電話，跑了三趟電腦公司），才把它延攬回家，在載入遊戲之後，便進入了此三國領域，經歷了無限廝殺後我感覺它有下列缺點。

(1)沒有尋訪及登錄人才的功能，增加人才的方法只有他們自行出現或是將他們俘虜後，無緣無故的歸順。

(2)除了在首都外，不可徵兵或調整兵力，而首都的徵兵只有一次，且數量不定，令人無法掌握。

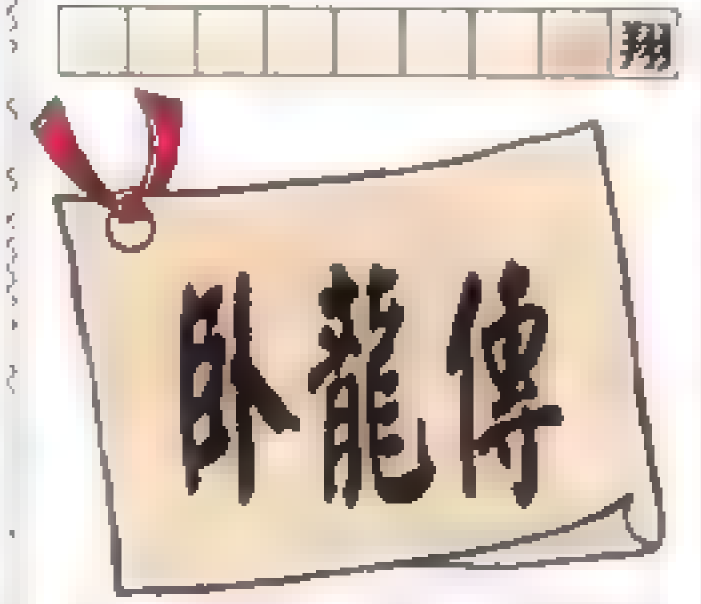
(3)外交方面，即使派有外交人員，且供給所需的外交費用，仍無法避免戰爭的發生，白白浪費外交資金。

(4)在攻城戰守的一方，無法推派兵將出征，全憑電腦分派，假如派到一個士氣較低的軍隊，便只能自嘆倒楣的把城池雙手奉上。

(5)每位將軍最多帶兵六千人，對於兵多將寡的國家（無法招募人才），是較不公平的。

雖然這遊戲標榜著「思考型戰鬥」但整體來說還是有不足的地方。

翔



在玩過了KOEI的三國志系列後，總覺得在征戰殺伐中少了一絲樂趣，因爲每次都是攻無不克、戰無不勝，完全沒有那種僵持敵手的快感，關於這點在標榜以軍師身分爲主角和思考型即時戰鬥的臥龍傳將完全改觀。

載入遊戲後，廣大的中國版圖映入眼簾，隨即二話不說選了孔明當軍師，矢志輔佐劉備匡復漢室；時值赤壁大劫後，三強鼎立之際，翻翻歷史是該揮軍入蜀的時候，沒想到接二連三的張魯、劉璋、猛獲相繼宣佈與我不共戴天之仇，此後戰況慘劣，可直逼當年八百壯士死守四行倉庫，經過了一年的浴血奮戰，終於轉守爲攻，趁著敵軍疲累，一舉攻陷成都，正準備進行掃蕩叛羽的工作…。

這時半路卻殺出個程咬金，昔日的盟友孫權也揮軍向我攻來，我差點沒從椅子上摔下來；此時戰線已由成都沿伸到赤壁，要把軍隊移防頗爲費時，導致抵達時已經失陷三座城池；加上敵軍環伺，也只能固守邊境。好死不死的，曹操也來攪局，眞是到了四面楚歌的局面！一同開剿我；最後苦苦相勸下，咱們劉兄才答應和孫權停戰，代價是負荊賠款，之後才全心全意對抗曹操的十萬大軍，由於沒有友邦的支援，戰事相當吃緊，後勢如何，實難預料。

由此可知，電腦絕非病貓，而且還時常合縱起來圍攻玩家，是一個實力不容小覷的對手；你也號稱打遍天下無敵手嗎？來試試臥龍傳吧！卽使體會一下運籌帷幄於帳中，決勝於千里之外的樂趣。

●臥龍涎



早期從民生報上得知〞EA〞公司已推出一套籃球遊戲，而我個人又是籃球迷，於是便忍痛將自己辛辛苦苦省吃儉用一個月的零用錢都掏了出來，火速奔往附近的電腦商店買了下來。

回到家裡，開始遊戲後，看到整個遊戲畫面，再加上詳細的球員資料，尙像遊戲的流暢度，令我驚嘆佩服不已。進入操縱後，由於一開始不太熟悉如何控制，加上頭腦並不怎麼靈光，因此被電腦一路〝電〞到底。於是我便痛定思痛，採用射手的〝三分〞戰術，以及強力的籃板球，終於使得我的球隊擠進了季後賽。經過一番龍爭虎鬥，我也僥倖地與鳳凰城太陽隊爭奪總冠軍戰，想不到當我連勝三場後，竟被太陽隊的神射追趕到三勝三敗，

在最後的一場中，時間終了前 2 分鐘，我便以 92 ： 82 ，勝了有十分之多，但沒想到在這〝足足〞 2 分鐘內，我竟失去了準投，加上 Kevin Johnson 的三分球，終場倒以 101 ： 96 將我擊敗。當場使我口吐白沫，咬牙切齒。

最後，我由衷地建議各位玩家，在準備好進入 season 前，先在 exhibition 中好好地練習，否則想要成爲冠軍的球隊，可不是那麼容易的事。

致命者



剛知道有此遊戲時，就被其亮麗的畫面所吸引，且又是中文的，讓筆者覺得很親切，所以當此遊戲問世就興沖沖的跑到電腦公司去買回家，看其所需配備筆者也都符合，佔硬碟空間約 20MB ，覺得還可以接受且安裝畫面也蠻新鮮的（有一隻小雞從雞蛋中孵出來），其畫面也跟視窗一樣可以四處移動，且是光碟版收藏也比較容易。

人物要出場時要先經過選擇才能出擊，且開始時包括主角也只有三人，所以就全部上陣，但是上陣後才知道其音樂做的不理想，很小聲，好像只有幾種樂器的聲音，因爲遊戲並沒有關於音效卡設定的程式，所以就算你的音效卡再怎麼高級也只有「英雄無用武之地了」，音效方面卻跟音樂相反，大聲且清楚多了，（有玩過天使帝國系列的朋友就能體會的出來），且有一個有趣的現象就是往往大頭目其攻擊力都比其部下來的遜，因爲有一些會放魔法的小嘍囉其法術攻擊力之高強，令筆者我所最害怕的。

本遊戲採用高解析度 640 × 480 ，所以不管在戰鬥方面或是移動方面都明顯的稍微緩慢（難怪說明書中建議用 486DX2-66 8MB RAM ）來玩本遊戲，且筆者也用了 2MB 的快取程式，但是一但要施法或戰鬥時硬碟都就會開始勤勞的亮起來了，看了筆者滿心痛的，但是筆者對此遊戲人物中只要升級後都會不定時的得到武器、防護力或法術等且每一樣都有圖示，畫的都很好看，但說明書的內容說的不夠詳細，何謂精神力，武器的攻擊數值，或是防具的數值等也都沒有列出（只有寫出編號）。

我想現在的 RPG 遊戲很少有如此高的解析度了，就是因爲這高解析度的關係所以筆者認爲應該在內部程式上改進，音樂、音效方面也應該多多加強，所以筆者總是認爲我們國內的遊戲並不比其他國家來的差，不管是畫面，劇情等但是都是差在音樂和音效方面，所以只要這兩項做好的話，那國內的遊戲其潛力是無限量的。



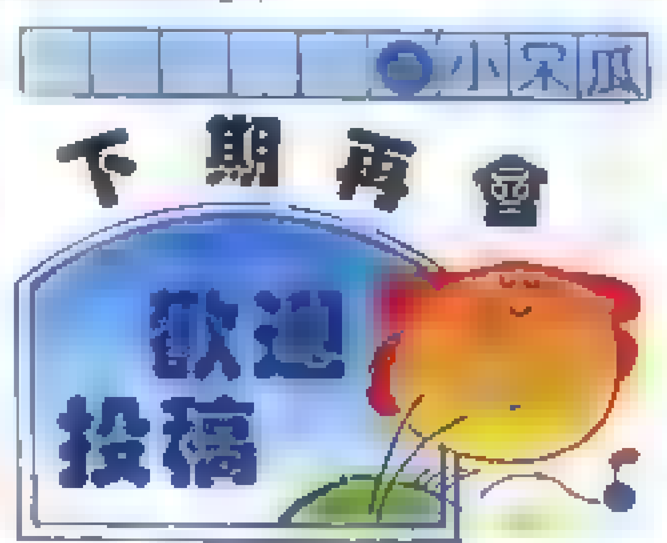
閒逛光華商場時，無意間發現了這個遊戲（簡稱 SP ）；由於最近對於「兩岸問題」有所異議，我便將它逛回家來稍微研究一下戰敵策略。

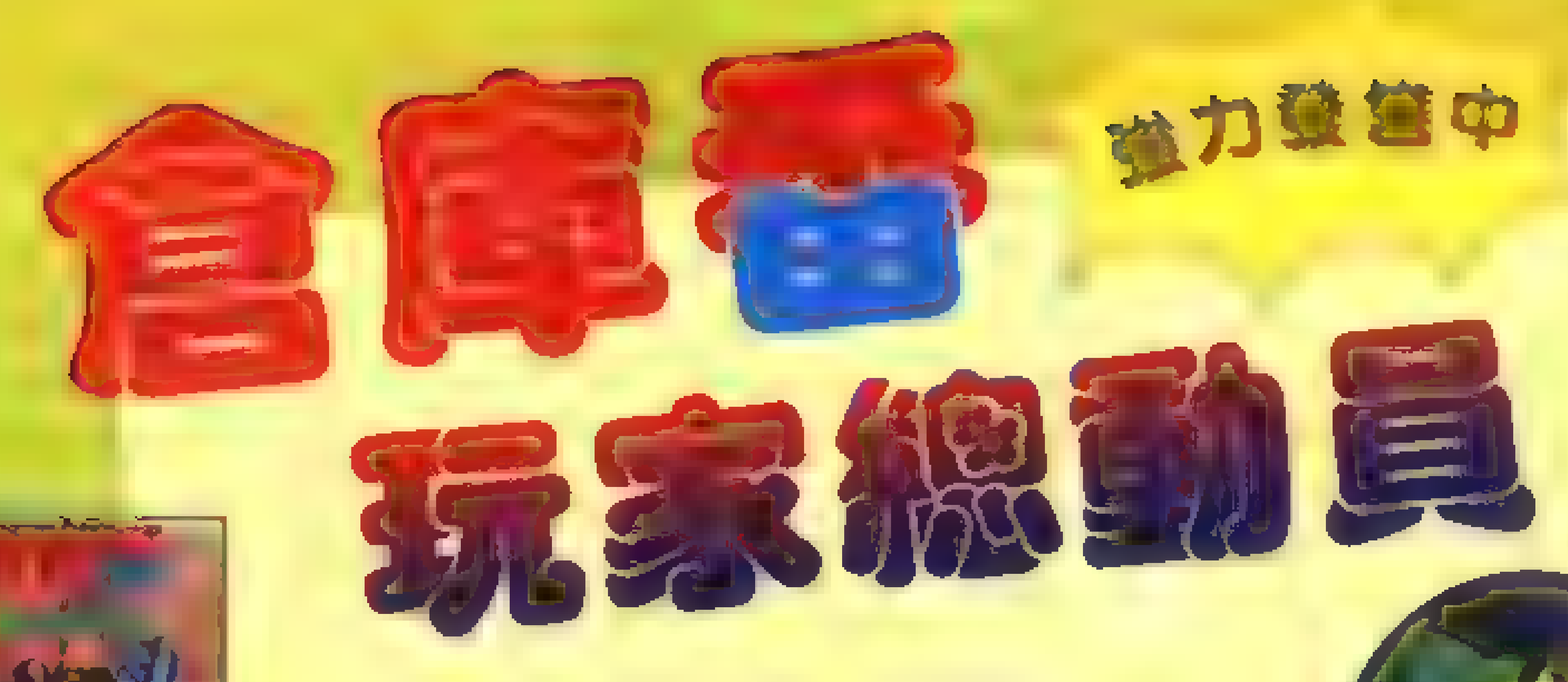
就整體上來說， SP 是個很不錯的好 GAME 。不但戰場眾多，感覺真實，武器多樣，而且最令我又愛又恨的就是電腦太陰險、奸詐、狡猾了。不但懂得利用地形、打車輪戰、還會故意犧牲一、兩架武器誘騙我上當而死傷慘重。連盟軍有時都懂得隔岸觀火，像「南海爭霸戰」中，中共根本動都不動，任由我和東協互相火拼；不像以往的戰略遊戲，只是玩家呆看電腦耍白痴。

SP 最致命的缺點，我認爲就是當 GAME OVER 密碼錯誤，及跳出遊戲後，會重新開機，不僅浪費時間更折磨電腦，且如此一來，也不能任意轉換成其他戰役了。另外，沒有潛艇也令我覺得滿可惜的。其他如偵察機、運輸機、轟炸機、補給車以及核彈等，更增強了策略性。

裡面我較喜歡的是「決戰 38 ° 線」、「美倫大空戰」、「台灣獨立戰」、「瘋狂戰役」、「末日戰爭」等，希望作者能再出個資料片，將武器增多，多開幾個戰場，像：太平洋大海戰，南極爭奪戰等，反正戰爭的理由很好編嘛！加油！我絕對是死忠的戰略迷！

小呆瓜



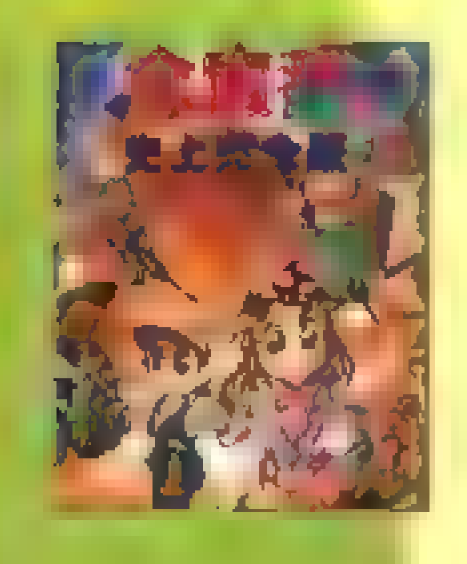


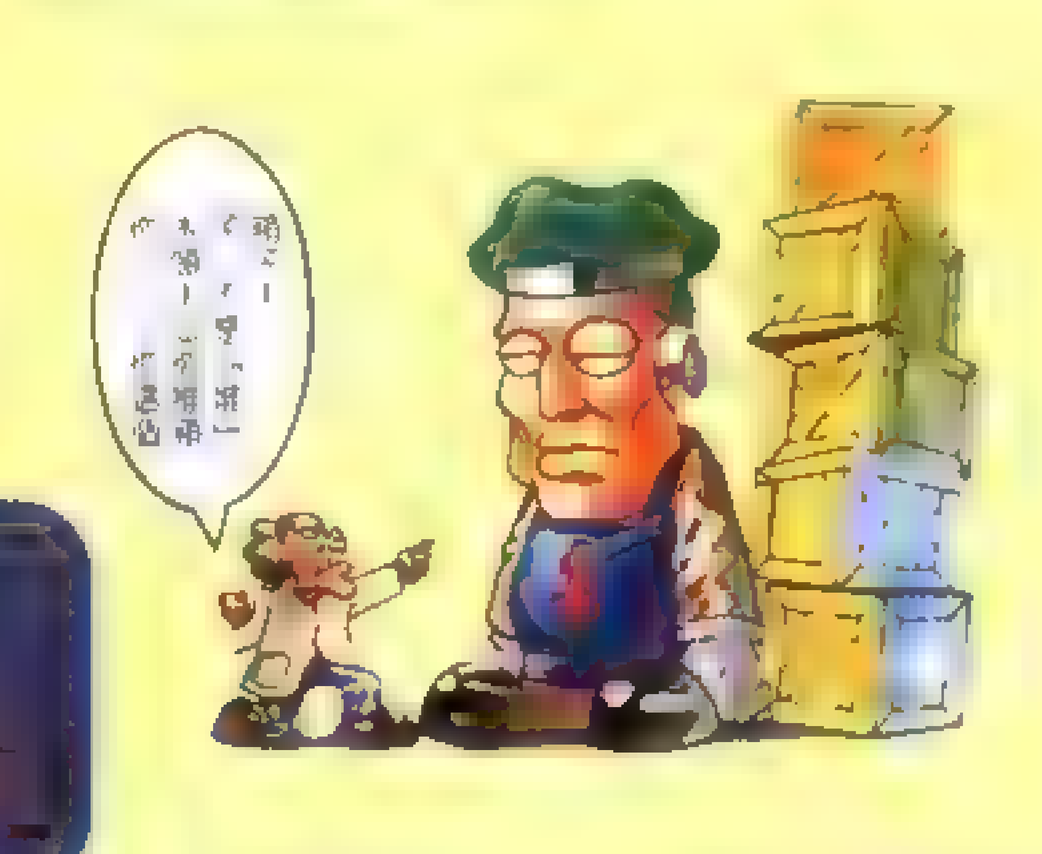


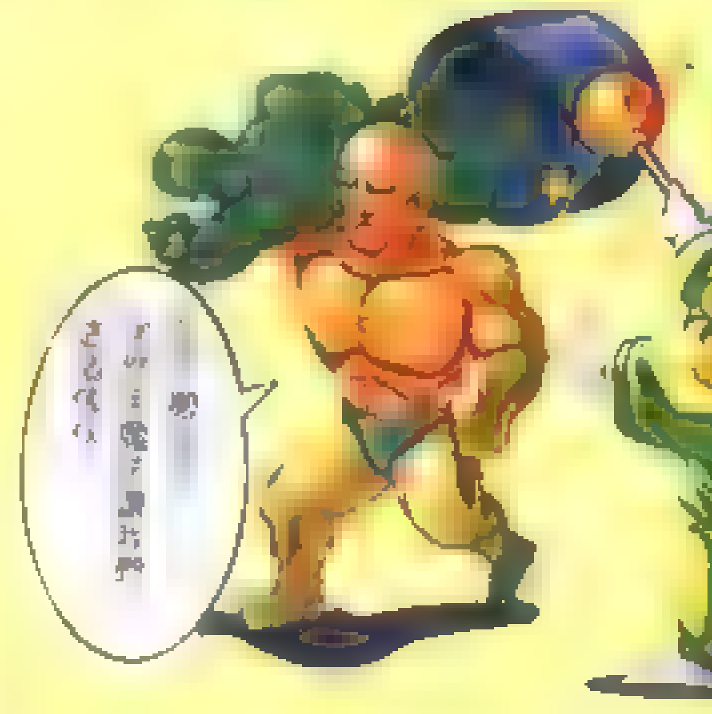


遊戲特色：

- ★ [illegible]
- ★ [illegible]
- ★ [illegible]
- ★ [illegible]
- ★ 簡易滑鼠操作，[illegible]
- ★ VESA自動偵測螢幕卡解析，[illegible]
- ★ [illegible]














徵選作品申請卡
徵選作品申請卡
徵選作品拿獎金活動


大宇資訊有限公司

新風格文藝武俠角色扮演遊戲

仙劍奇俠傳



片版
全省熱烈發售中！

仙劍奇俠傳不僅在畫面的處理極具濃厚的中國風味，連ＣＤ音源的音樂也頗具水準。劇中人物個性分明，遊戲的攻擊方式，無論是武器、劍術、法術都看的出設計者的用心程度。在國人自製的ＲＰＧ遊戲中可稱為極品，值得推薦。

太好了！「仙劍奇俠傳」終於出了！等了一年多．．．．祝，銷售量不斷突破！

'95.8.16

畫面好、音效佳．．．嗯、嗯、還有．．．這個．．．
封面畫的好．．．賣的更好！

1995.8.16.

單就遊戲畫面來看，雖然不算是超級華麗之作，但從人物造型、場景質感和各種配色來看，美工確實下了不少功夫，頗具實力。尤其仙術和聯合攻擊等招式的表現，都有很好的臨場感和美感，我喜歡！

總括來說，「仙劍」可說是國內近期的一部名作！以國內有限的市場能夠製作如此認真的作品，實在難能可貴。如果你希望國內ＰＣ　ＧＡＭＥ能夠發揚光大，除了善意的批評外，也應該有實質的支持，像「仙劍奇俠傳」這部作品，絕對值得我的支持，你呢？

AMIN.

大宇資訊有限公司
TEL. (02) 356-3567 FAX. (02) 356-0969
服務專線：(02)356-0955

昱泉與您分享多年來努力的成果和驕傲

昱泉國際股份有限公司簡介

★第一個順利進入美、日光碟零售市場
★第一個同時擁有MAC與PC跨平台研發產品能力
★唯一連續獲得兩屆金袋獎
★第一個也是唯一連續兩年獲得政府軟體工業五年發展計畫獎助

1993
進入電腦多媒體製作的時代
第一屆金袋獎銀牌（巴拉拉狂想曲）

1994
電腦多媒體與自動化展示的整合製造
進行電腦多媒體教學系統
第二屆金袋獎銅牌（阿毛的ＡＢＣ新樂園）



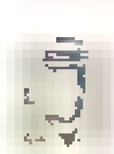
1995
連續四年運用電腦多媒體替ＩＢＭ舉辦經銷商年度會議
利用電腦多媒體推廣環保教育
製作國寶皮影戲藝師張德成生平事蹟記錄光碟
即將推出光碟《阿毛家族系列—我 愛 恐 龍》

問鼎最佳益智型解謎光碟遊戲

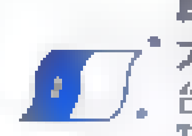
好評發售中

塔克拉瑪干 敦煌傳奇

以古代敦煌石窟的觀音井傳說為主幹
全部場景均以３Ｄ虛擬實境的方式呈現，耗資千萬、歷時兩年，國內外佳評如潮



企劃發行
昱泉國際股份有限公司
台北市南港路一段270號3F
TEL：(02)788-9088
FAX：(02)788-9071



總代理
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL (02)367-3567
FAX (02)356-0969

兼具休閒及特殊用途的五術軟體

陰魔術師

支援 Windows 3.1 及

- 在實質的應用面上，可幫助您產生中、西式電子萬年曆，利用電腦運算處理的結果，在經比較後，牠的精準度比市售的萬年曆書籍，更可靠；並可在列印出來後，成為一本精美的萬年曆書冊，甚至做為書商排版之用。同時提供【血型星座分析】、【宮度式算命術】、【袁天罡秤骨神數】及【鬼谷算命術】等術法之評論，更包含多本古經文的【八字評斷】及【日干支斷婚姻】等之應用。
- 無等待即時換算顯示，可推從民國前36年到120年間的陰陽曆數、四柱(八字)生肖、星座及星期數等等。
- 專業的季節性及區域性之時差調整，牠特別適用於台灣地區的節氣換算，是有別於以往所用之北地方的經緯節氣換算結果。
- 配合上中下三元花甲年數之設計概念，可讓您同時開啓180個觀視窗，每個觀視窗皆有編輯、儲存及列印等功能。尤其提供了一個貼心的資料庫管理環境，可讓您記錄周遭親戚朋友的生辰資訊，或幫喜愛蒐集特殊生辰八字的同好，做為快速檢視用途。
- 這是一套兼具休閒娛樂及特殊用途的工具軟體，您將可利用以上功能創造出一個屬於您個人的五術世界。



大宇資訊有限公司

服務專線:TEL (02) 356-0056

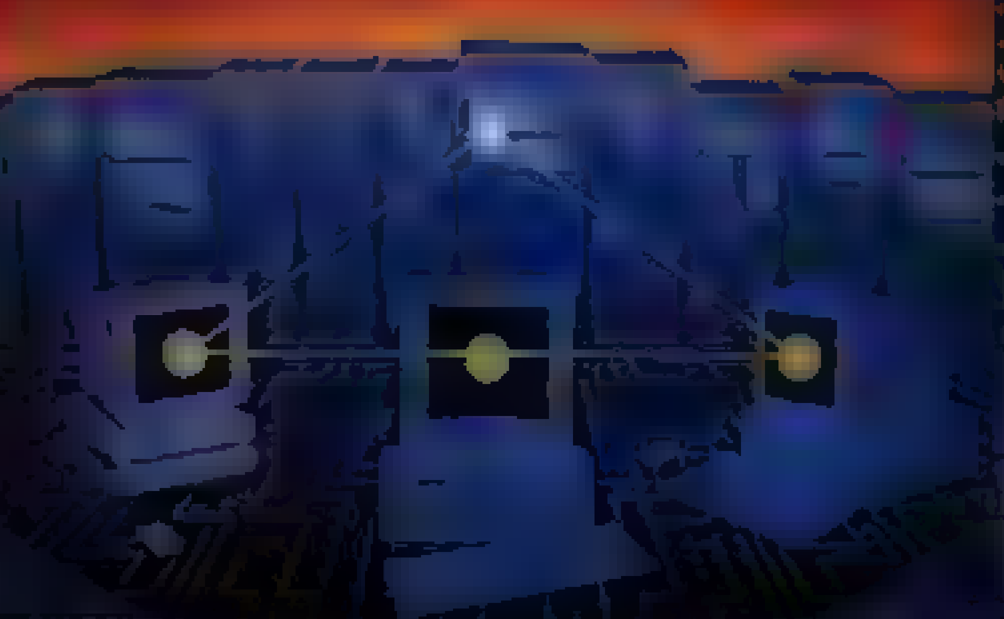

龍門防毒系統

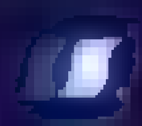
ARMOUR 捍將防毒系統

美國國防部現役防毒軟體

【捍將防毒系統】通過美國國防部最嚴格的要求，並指定購買高達 15… 萬套，現在您即可擁有與美國國防部相同的保障。

經由挪威、馬來西亞、中華民國、美國、德國、法國、新加坡等國的防毒專家共同努力，研發出最先進的防毒軟體，並通過最權威的國際電腦安全協會（NCSD）認證合格。





大宇資訊有限公司

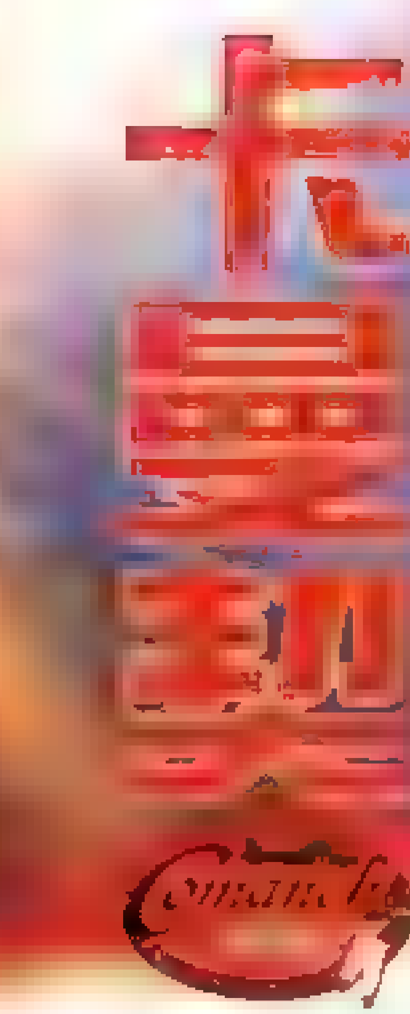
NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS

SOLUTIONS (M) SDN. BHD.











小心！

最好的朋友，即將成為你致命的敵人

收拾起你毛骨悚然的顫抖 緊握住冰冷的操控握把 最殘酷的作戰即將開始

● 超過一百個全新任務
● 可組成攻擊聯隊 八人同時上線
● 首創兩片CD裝
同時擁有海狼及卡曼奇程式
● 透過數據機或網路
可連線駕駛不同戰機對決
● 利用Voxel Space Ⅱ型引擎
比一般3D遊戲細膩五百倍
● 硝煙瀰漫、生動的水紋及倒影






英倫霸主
Lords of the Realm
完全中文版
玩家們久等了
Jagged Alliance
SIR-TECH
鐵血聯盟
中文版
即將登場

FAR LAND STORY

古大陸物語

一個發生在遠古大陸的英雄傳說
當魔王再度降世，只有傳說中的勇者能收集四顆封印的寶物，讓大地重歸和平！

訊息全中文化
精彩絕倫的戰鬥畫面
動人心弦的美妙音樂
IBM PC 版本與日本同步推出
細緻平順的捲軸，操作簡便的介面

PRIMAL RAGE

恐龍快打

制霸新地球 稱雄新世紀
一個喚醒您戰鬥慾望的格鬥遊戲

無與倫比的速度感
七隻威力勇猛的格鬥恐龍
令人目瞪口呆的特殊密技
超重低音火爆音效





UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北 02-704-2762 台中 04-325-7900 高雄 07-336-5837

愛玩遊戲的人們有福了！
因為——您能
意者請洽松
TEL:(02)704-2762轉146徐先生



您可以錯過「X檔案」、不看「灌籃高手」，但絕
不能不玩這部「電腦冒險遊戲的年度巨作」
3×3 Eyes ~三只眼變成~
中文版華麗登場
3×3 EYES
~三只眼變成~



bureau
十三支局
神秘,詭異,極機密,歡迎加入十三支局,執行最驚悚的任務
中文版
內附五首由The Heavy Skies 樂團演奏樂曲,氣氛十足
GAMETEK
TAKE 2
台北(02)704-2762 台中(04)325-7900
文筆佳、愛玩遊戲的人們有福了！
TEL:(02)704-2762轉146徐先生



遊戲修改大師
整人專家4.1
革新版
新版增強功能
市面上唯一支援PENTIUM與"保護模式"遊戲的修改工具
4.0版昇級辦法：
工作伙伴大募集！
精訊資訊

創世聖戰

最新自9801中文化之超級戰略RPG！
絕艷的魔法戰鬥嬌美皇家騎士團!!



11月下旬發售予定

GLODIA

精訊資訊



運鏢天下
傳說中的行業 保鏢
中國武俠風味的策略遊戲
模擬鏢局行規及營運狀況
四大鏢局、各有不同的競爭謀略
超高智慧的電腦AI、挑戰您的作戰策略
精繪柔美的數張地圖、名山古剎盡收眼底
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP



鬥智、鬥狠、鬥力 大企業支配時代開啟
THE SUPREME CORPORATION
世紀末商業革命
遊戲特色
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP


格鬪美少女
SPECIAL
2489
GREAT
限
嚴禁販賣給未成年者
禁止未滿二十歲購買
GREAT



繼 AmaranthⅢ 後受到日本玩家熱烈迴響的最新鉅作
革命
帝國啓示錄
KH
Amaranth
風雅システム


西楚霸王
項羽
歷史戰略 RPG
縱橫楚漢　獨霸群雄

佳帝安遊戲快報















宇宙曆79[illegible]年

廣大遼闊的銀河系、已變成猛烈衝突的銀河帝國與自由行星同盟之間

毫無結果般的戰場。

帝國軍年輕的軍事天才萊因哈特

以及同盟軍「不敗的魔術師」楊威利

在這兩大正義之師的激烈交鋒下

銀河系的周圍已被名為野心的火焰所籠罩。

「銀河英雄傳說IV EX」正是要[illegible]這場

重現一場又一場激烈悲壯的銀河戰役。

可以稱的上達到這個系列最高峰的[illegible]

它是以廣大的銀河系為舞台。

多方面描繪個性豐富的登場人物，進行最劇烈的戰鬥。

到底是要將銀河系毀滅，使其落入[illegible]

還是與它一起擁有[illegible]的光輝榮耀

現在，將銀河系的歷史就交付在你的手中吧

這裡的悲傷，比宇宙的漆黑還要濃烈

這裡的希望，比宇宙的光輝還要明亮



微波軟體 TEL:(02)2323670 FAX:(02)2323671

台北縣永和市福和路139號11樓之2

BOTHTEC

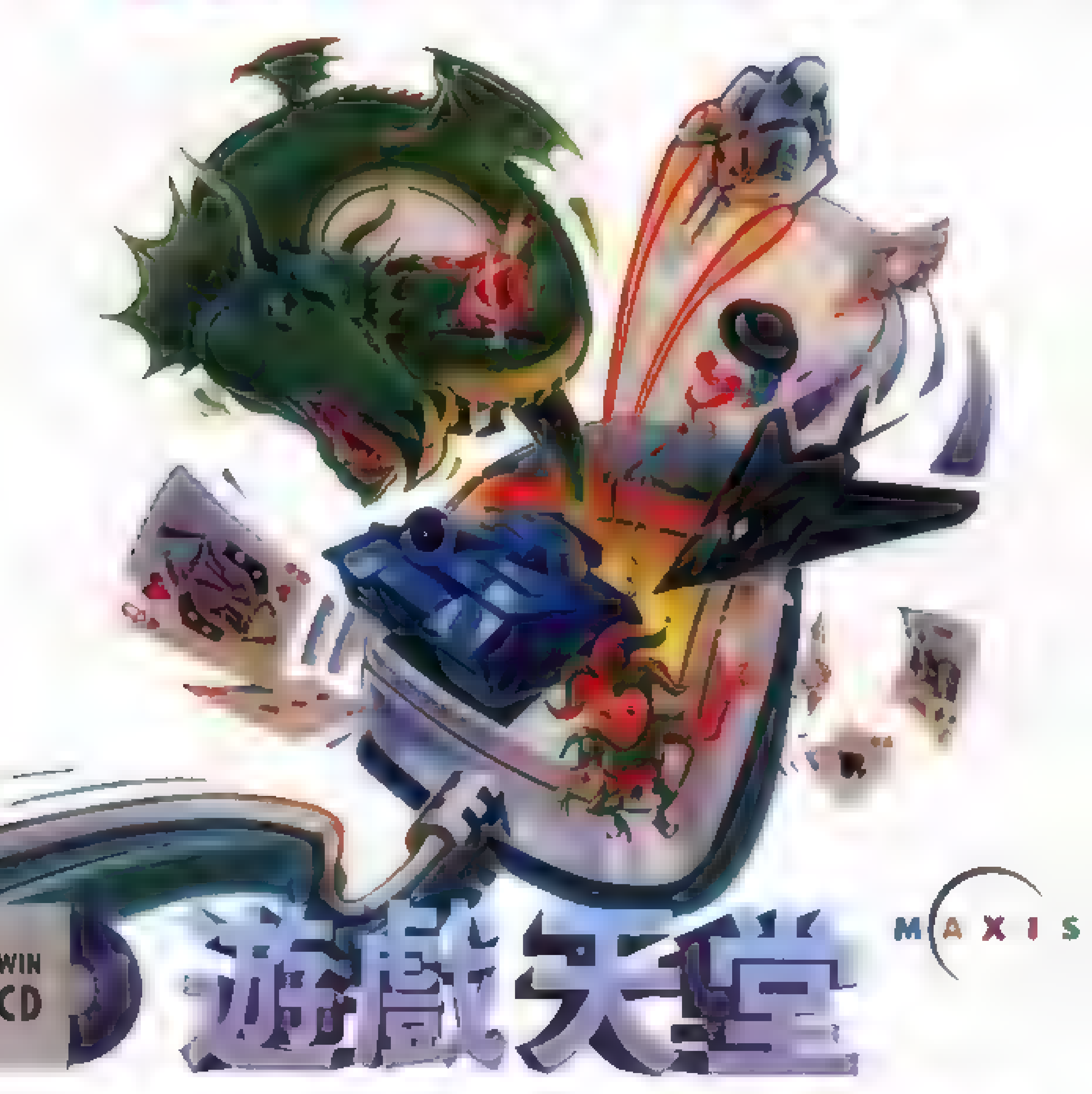

SPACE WAR SIMULATION
銀河英雄伝説
IV
EX


墮暗天使
上有米迦勒率領的天界軍、
下有撒旦率領的魔界軍。
於是墮天使們的戰爭由此開始！



能在狹窄的畫面裡到處亂跑，
表現出不同的個性！
人物動作系統，以全新設計的RPG模式隆重登場！
超過前作「魔域傳說」的豐富資料量。
自動思考模式、並加入了叫喊訊息系統
使用具有特色武器的夥伴。
可以自由
的大小和位置。
代理・發行
微波軟體
TEL (02)232-3670 FAX (02)232-3671
地址 永和市福和路139號11樓之2
系統需求 IBM PC 386 以上機種
1.44MB 軟碟機
Sound Blaster 相容音效卡

霸佔軟體設計



讓教娛軟

師的工具！



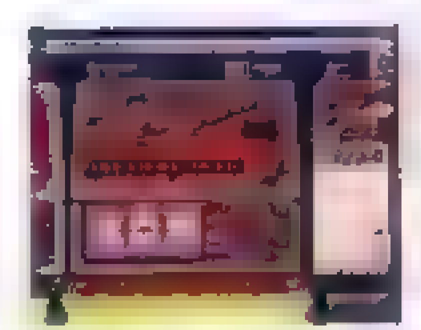
遊戲天堂

MAXIS 名家出品．不同凡響

遊戲天堂

智冠科技代理發行

從《模擬城市2000》、《模擬農場》、《模擬螞蟻》....等產品成功[illegible]出擊，隆重推出創作遊戲、教學軟體的工具軟體——遊戲天堂，保證讓你在24小時內，學會作出自己的PC作品，從此，不必再羨慕遊戲軟體設計師了；遊戲天堂讓你夢想成真，絕不騙的！！

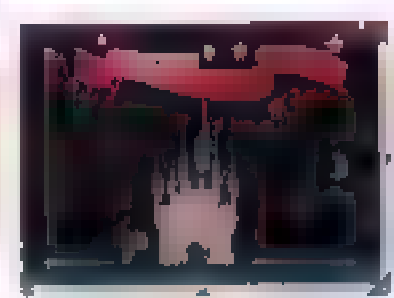




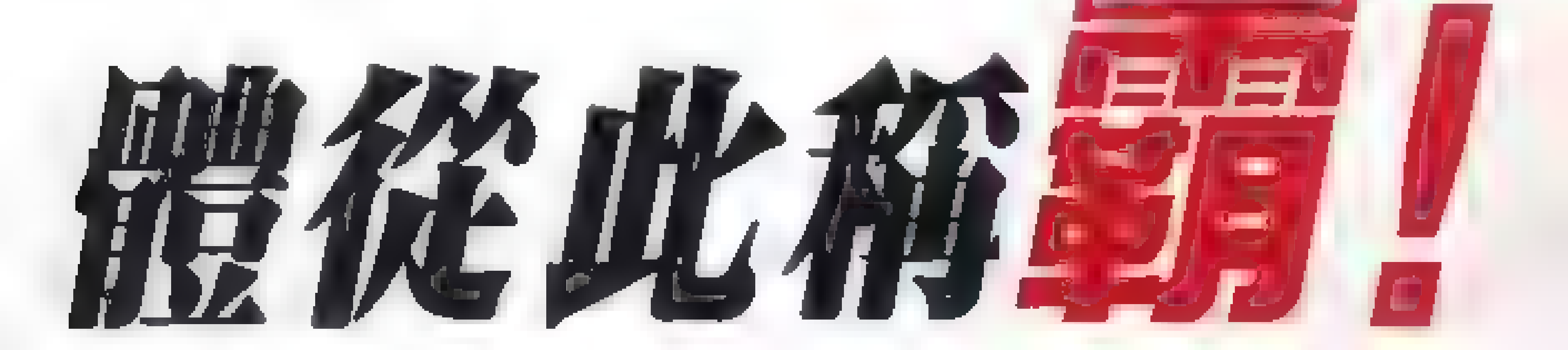


包含背景、人物、物品、動畫、音樂……等資料庫，隨時備用！各種互動式中文編輯功能，絕無語言障礙，讓你輕鬆上手。遊戲製作完成後，可立即在微軟視窗系統下獨立運作。資料庫可自行增補各種資料，實現無限創意！適合遊戲、教學軟體設計，讓你設計夢想一夜成真！









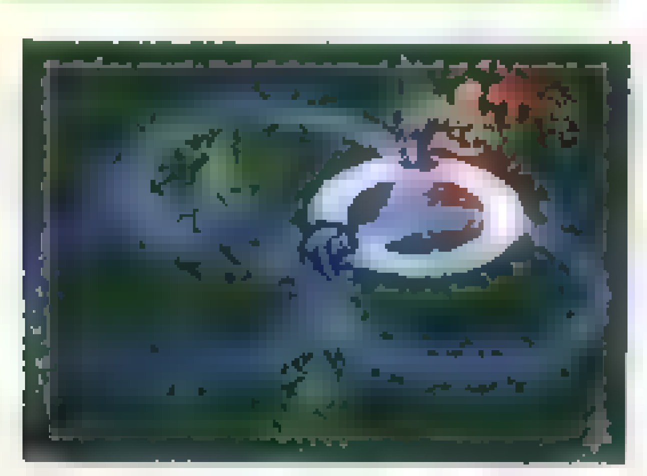
發燒熱賣中!

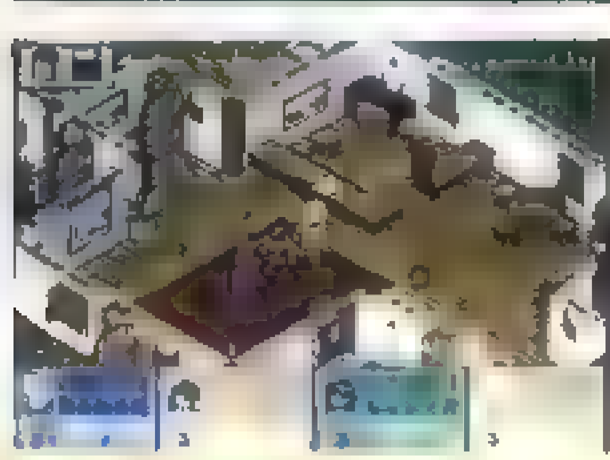
烈焰的淬鍊

新一代的勇者誕生

LEGEND OF GOLDEN CASTLE

漢堂INTERNET遊戲資訊站開張了!歡迎上站!
http://www.seed.net.tw/~dynasty







王子傳奇
Romancing Prince

- 立體的3D斜向畫面
- 流暢順手的操作介面
- 戰略模式的戰鬥系統
- 變化的攻擊方式
- 身歷其境的音樂音效

漢堂國際資訊有限公司

98精品店

圖·文：GRX

本期精彩內容

亂馬1.2 —
[illegible]





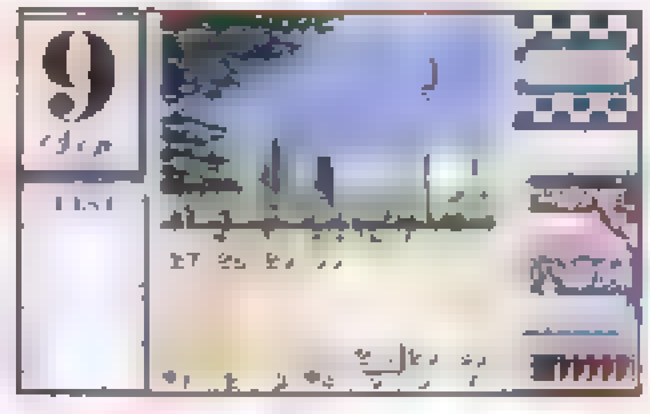






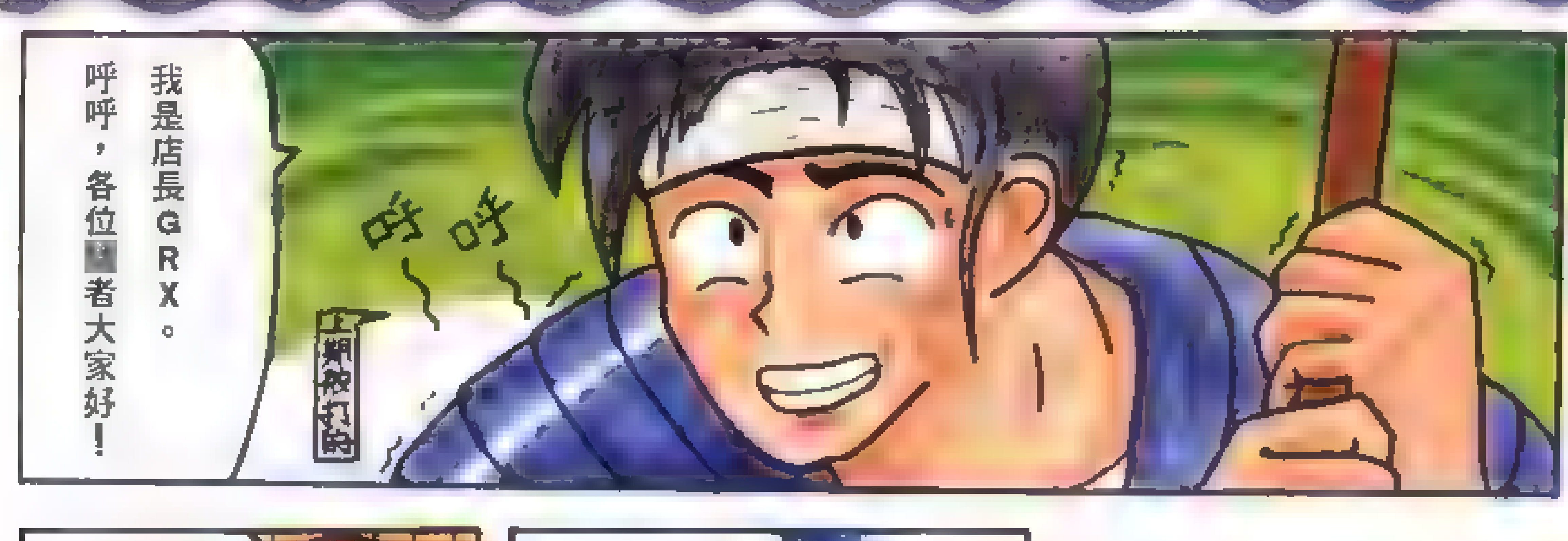






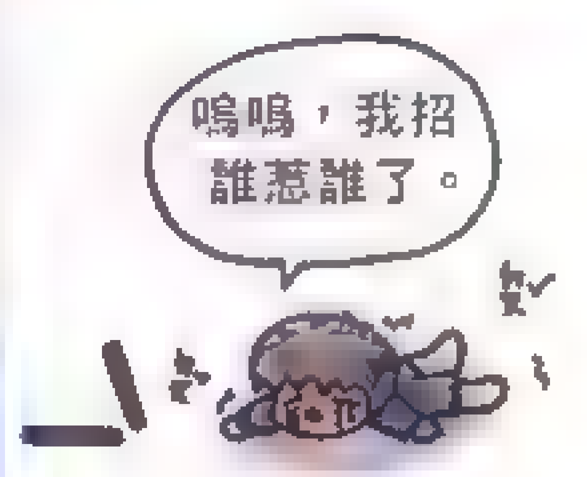












各位讀者大家好，歡迎再度光臨98精品店，我們是噹噹與鈴鈴。

這次店裏要爲大家介紹一些類型頗爲奇特的98遊戲，很精彩的喔！

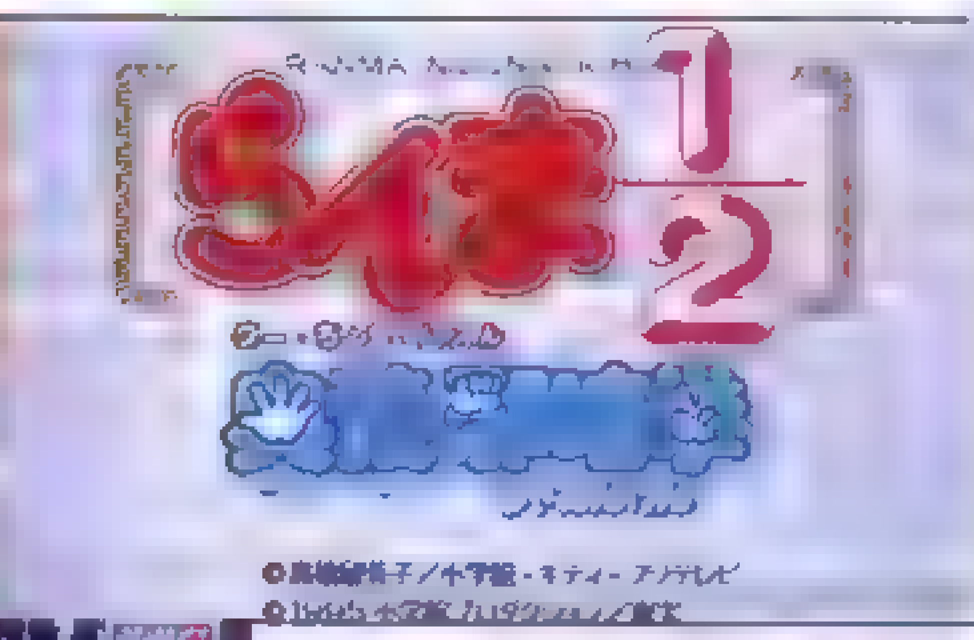
可惡，光店長一人就占去快1/4的版面，眞是太過分了！不過請讀者們放心，這次不會讓店長"直"的回去的！

嘻嘻，"精品店徵求美術助手"有能力者歡迎挑戰喔。



亂馬1/2 奧義邪暗拳

●所須配備：NEC PC-9801 VM以下　●音源：FM 音源
●滑鼠：支援　●HDD：支援



▶遊戲抬頭畫面

▼珊璞及小茜的熱門畫面



▲逗趣的主選單



▲這便是遊戲中的對戰畫面哦！





▲劇情模式中的對話畫面

▲對戰分數一覽表



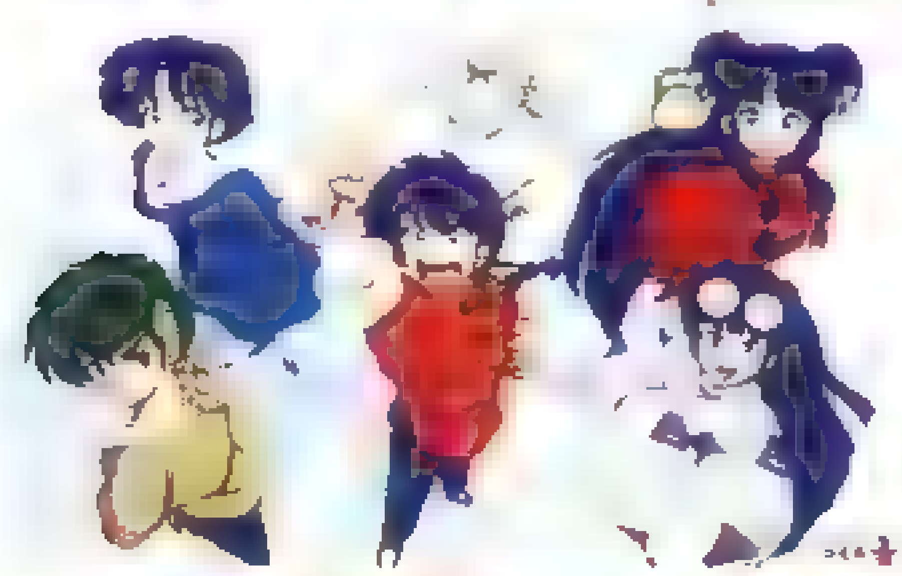
▲悲慘之一刻－GAME OVER

嗨！大家好。這次首先要爲大家介紹的是一款改編自知名漫畫的遊戲－亂馬 1/2 奧義邪暗拳。

提到亂馬 1/2，相信許多玩家們應該都不陌生吧！這部由高橋留美子所推出的漫畫，至今已經有快十年的歷史了（還在連載中呢），不僅曾改編到動畫 TV 版，OVA 版上，連遊樂器及電腦上也都能看到其蹤跡，可說是風靡了不少年輕的心啊！（おほほほほ，"年輕"的店長就是受害者之一呢！）

由亂馬 1/2 改編成的遊戲，一般都以格鬥及 AVG 遊戲居多（尤其是以格鬥遊戲最多，光超級任天堂上就有數款），然而這次奧義邪暗拳卻是個類似俄羅斯方塊式的方塊對戰遊戲。不過，雖然本質上是在玩俄方塊，但在奧義邪暗拳中依然是以格鬥遊戲的架構來進行遊戲。您可以從亂馬，珊璞，良馬，小茜等人物中選擇一個來進入劇情，當打倒所有挑戰者後便可得到過關畫面。當然，你也可以找朋友一起來場友誼大對戰，而且是老少皆可，男女不拘呢！

不論是畫面，音效，或是人物移植度，奧義邪暗拳可說是處理得還算不差－尤其是對一套只有兩張磁片裝的遊戲來說，這樣的表現以足夠讓人欽佩了。



▲登場人物一覽圖（你認得那些人呢？）



▲格鬥前的對話



▲勝負已定！



AMARANTH KH

●所須配備：NEC PC-9801 VX 以下 ●音源 FM MIDI 音源 ●滑鼠：專用 ●HDD 支援


▲帶有太空風味的抬頭畫面


▲戰鬥前的劇情介紹

接下來要為大家介紹的是款由風雅システム所設計發行的戰略 RPG 遊戲。

其實 AMARANTH KH（以下簡稱 KH）可以說是 RPG 遊戲"阿曼尼斯"系列的一個外傳，其劇情主要是以シュテラール王國建國歷史為主，由精緻的劇情世界加上個性豐富的人物和壯大的部隊所演出。

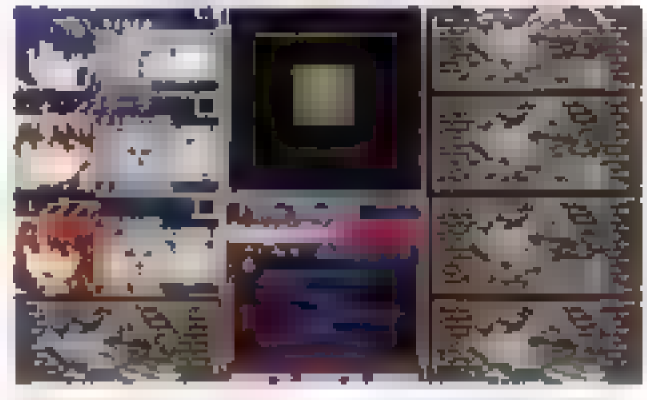
和一般的戰略遊戲一樣，KH 也是採取任務過關制。有劇情故事使加在每關開始與結束之間。不過稍有不同的是，KH 的戰鬥方式是以指揮官為主，每個人物都是一個小隊指揮官，也都各自帶領著自己的部隊；而當指揮官被打倒時，其屬下部隊也就跟著消失掉了。在遊戲中最大可登場 30 個指揮官，而每個指揮官皆可帶領十個作戰部隊。看來，玩家們可以打上一場痛快的大混戰了。部隊的種類是隨著指揮官的人物屬性而決定的，有的指揮官帶的是步兵單位，有的指揮官帶的是弓兵單位。適當的兵種搭配，將可讓玩家順利地通過難關。

遊戲細膩的畫！若要讓人無話可說，有豐富的人物設定與嚴謹的劇情才是讓人折服，您說，KH 不是值得推薦的遊戲嗎？


▲細膩的遊戲主畫面

▶這張遊戲選  吧！

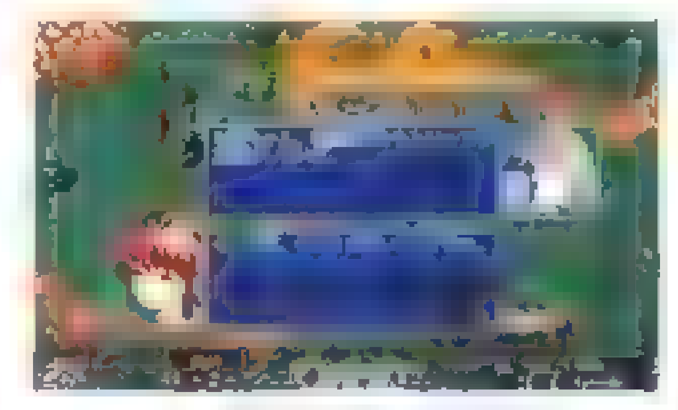
▼登場指揮官一覽表




▲被眾弓箭手圍毆的指揮官


▲在沙漠中的對戰畫面


▲在戰鬥時的劇情對話


▲戰後的傷亡統計


▲遊戲美工的水準可謂一流



Figure フィギュア

奪われた教壇

●所須配備：NEC PC-9801 VM以下　●音源：FM 音源
●滑鼠：支援　●HDD：支援



▶ 啊，活著真好

▼ 被老師出賣的第一個犧牲者



▲ 這間便是主角任職的學校



▲ 教師之一景

這是一款由 SILKY'S 所推出的美少女 AVG 遊戲。該遊戲不論是在畫面或音樂上皆有表現出 SILKY'S 的一貫水準，而且在劇情上相當有內涵與看頭。

這次故事的主角的身份乃是一名高校教師，在受到威脅與金錢誘惑之下，受其大學學長指使將學生騙去當 AV 片女主角；當這位老師拐騙了一個清純女學生下海後，因受不了良心的苛責而回頭，繼而反目對抗該 AV 集團。



▲ 糟了，是不是走錯房間？





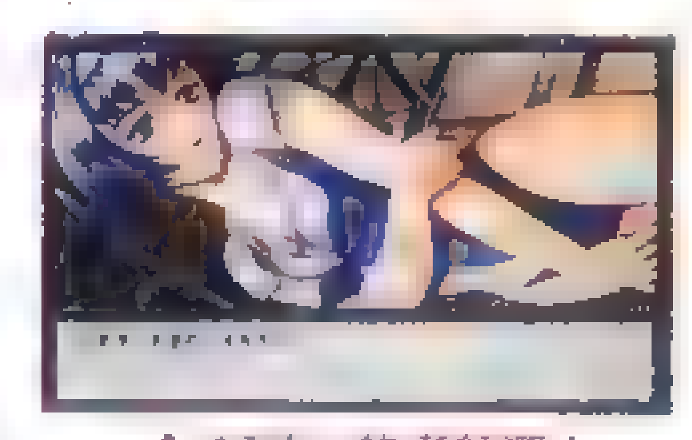
▲ ……來！我們是受不了你的熱情的



▲ 圖書室裡面的誘惑，鬼

故事說起來雖然簡單，可是遊戲中玩起來可是難得讓人叫苦連天。首先玩家一開始一定要扮演壞人角色，用盡一切本事去拐騙女學生；然後後期又要在適當時候回心轉意，不然就 GAME OVER 了。加上遊戲又採取非常簡單而且提示很少的選單方式，最狠的是還有定點 SAVE 的限制，這一切使得 FIGURE 成為近年來罕見的超高難度遊戲，連河原崎家野野村都比不上。

當然啦，一個遊戲一定是有其吸引人的地方，才能讓玩家有一而再，再而三不斷嘗試的動力。這一點 FIGURE 倒是沒讓人失望的，雖然店長重玩了不下數十次，不過依然只有一句話—值得！



▲ 好迷人的老師啊！



▲ 令人心動的畫面



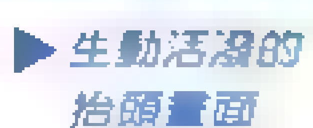
▲ 這就是所謂的個別教學嗎？

98精品店

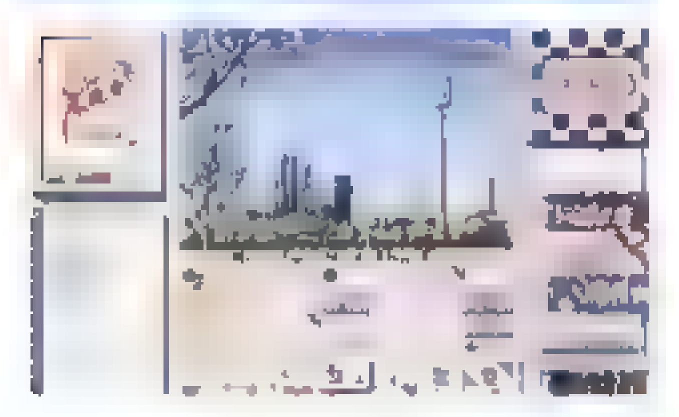
BIRTH DAYS

●所須配備　NEC PC-9801 VM 以下　●HDD 支援
●滑鼠 支援　●音源　FM 音源

▶ 生動活潑的抬頭畫面



▼ 遊戲中的美形度可真是沒話說啊！



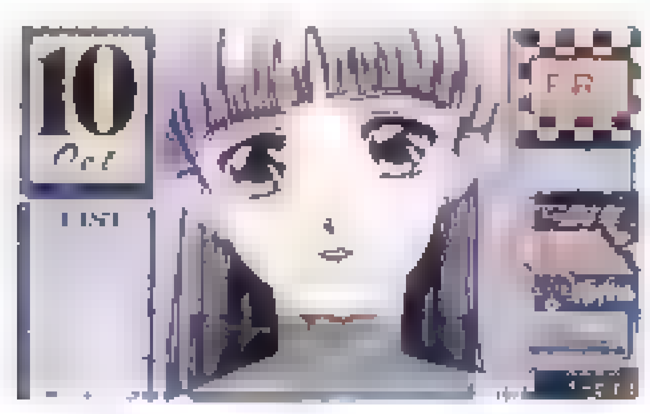
▲ 遊戲主要的進行畫面



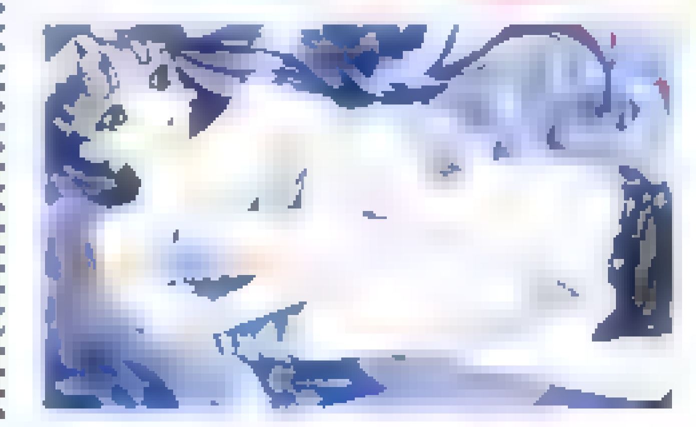
▲ 嫵媚的 OL 大姐

最近不論是電腦或遊樂器上，都掀起了一陣戀愛養成遊戲的風潮。而這款由 SILKY'S 所推出的 BIRTH DAYS 正是一個典型的美少女戀愛養成遊戲。

在 BIRTH DAYS 中提供給玩家一年的時間（365 天）去追求所認識的女孩子，而這些女孩子從可愛清純的女學生，到溫柔嫵媚的 OL 大姐，甚至放蕩的女大學生等都有，真可說是讓人目不接暇啊！



▲ 多令人心醉的回眸啊！





▲ 高傲的女大學生



▲ 嗚嗚，長久的努力終於[illegible]了

雖然 BIRTH DAYS 中雖然提供了一整堆的女孩子，不過並不是每個都是那麼好追上手的；如果玩家不長眼（帶清純女學生上舞廳，帶老練大姐頭去逛博物館），或是太花心（老是在街上碰到不該碰到的人）的話，那可是會慘遭閉門羹的喔（這時就要趕快送禮物巴結一下了，不過要是再送錯禮物的話，那可就回天乏術了）！



▲ 啊！美麗的初吻～

說實在的，BIRTH DAYS 在畫面上絕對不會比遊樂器上的戀愛遊戲遜色的，這點相信玩家可以從圖片畫面上印證的。而且，她還是一個道道地地的美少女遊戲呢！你說，能錯過嗎？



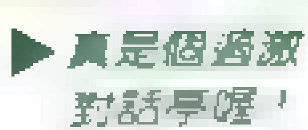
▲ 糟了，被[illegible]出了



▲ 已經『攻略』一人了（同志仍須努力）

イクイクパシ君

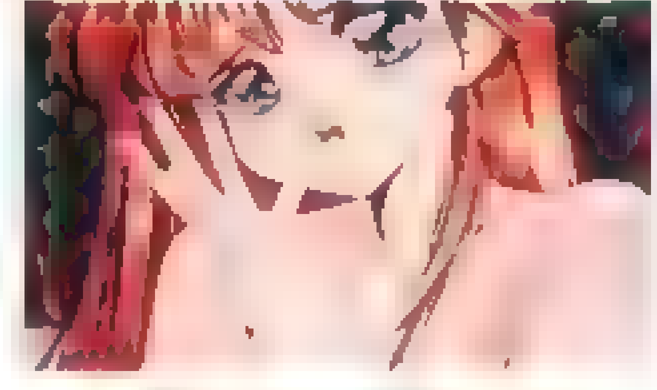
●所須配備：NEC PC-9801 ?? 以下 ●音源：FM音源
●滑鼠：專用 ●HDD：支援


▶真是個過激對話亭喔！

▼好迷人的笑容啊！


▲這便是遊戲主選單哦！




▲捲動中的三螢幕人物之一

如果說98遊戲要舉辦個登場美少女人數的比賽的話，那這回精典回顧中要為大家介紹的這款遊戲—〝イクイクパシ君〞一定可以獲得不錯的名次。因為，在這遊戲中登場的美少女多達24個耶！

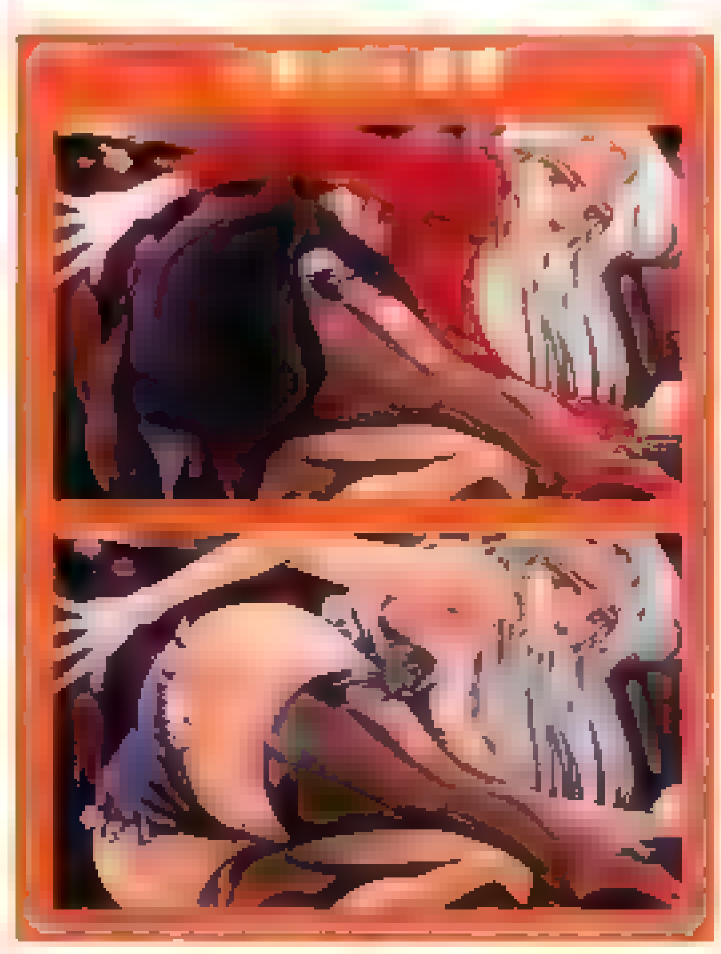
イクイクパシ君的美少女不僅多，而且還大！每一個美少女都有兩張三個螢幕大的半身圖，和數張全螢幕的全身圖。而在種類上，從女學生、OL（上班族）、電梯小姐、空服小姐，甚至女泰山等，大概你能想像到的幾乎都有了。如何，夠驚人的吧！

至於遊戲本身倒是沒什麼特色，只是個早期曾流行過一陣子的摸摸遊戲再加上語音罷了。（就是在遊戲中提供給一個美少女給玩家用滑鼠上下其手，只要摸到該人物的性感帶便可進入下張的激情圖。）當然，這些性感帶從耳朵、背脊，到腳指等無所不藏。摸索〝探險〞的時間加上語音中花的時間，着實可讓玩家玩上一陣子的了。

（24個登場人數＋三個螢幕的大魄力圖＋全程數位語音）

嘻嘻，相信您不難想像〝イクイクパシ君〞在當時名噪一時的盛況吧。


三螢幕大的人物全身！





98疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於 98 的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄

高雄郵政 28-34 號信箱
98 精品店
GRX 店長收　即可

台北　葉讀者

：請問店長，我在某一家遊樂器專賣店問到一台 98 主機。該店店長號稱已經將主機 CPU 換裝成 IBM 486 的高速 CPU 了，請問這可能嗎？

：嗯，目前的確是已經有不少 9801 主機換裝 IBM CPU 成功的例子。而且確實提高了不少速度。當然，最保險的辦法便是請該店店長將主機機殼撤開，確實的用自己的眼睛去〝驗明〞CPU 正身了喔！

高雄　李讀者

：請問 98 精品店在哪裡啊？是否有代客幫人帶 DOS/V 的軟體呢？

：噢，這位李讀者會錯意了。98 精品店只是咱們 98 遊戲專欄的名稱而已，並不是真的有這麼一家店。就像隔壁的 DOS/V 八百屋，也並不是真的是一家雜貨店啊…

PS：還好當初並沒有取名叫美少女精品店，不然…

台中　陳讀者

：店長你好，我在參加公司旅遊時在日本看到一台電腦－FM TOWNS 該電腦雖然附有光碟機但價格非常的便宜（比 IBM PC 還便宜）。請問該電腦與 9801 的相容性如何呢？

：天啊，不知你買下去了沒？該 FM TOWNS 是屬於 32 位元的家用電腦，與 16 位元的 9801 是完全不相容的。雖然其畫面與性能都比 9801 強上很多，但遊戲軟體太少了。而且在台灣不容易找的到。

FM TOWNS 的價格不低耶（至少比 98 高多了）。我想你看到的可能是最便宜的精簡化機型。

台南　王讀者

：請問店長，我朋友說有些 DOS/V 的遊戲是玩家們自己從 98 遊戲上改過來的，而且還是千真萬確的事。這不就推翻了店長您說過的 DOS/V 遊戲不能自己改版之說法了嗎？

：就據我所知，市面上有一套 DOS/V 的軟體確實是玩家自己從 98 遊戲上改過來的；不過該套軟體是由於該出版公司有推出 DOS/V 版的習慣，而玩家以巧妙的方式把 98 與 DOS/V 上兩套內容幾乎一模一樣的遊戲將其檔案內容互搬而成功的。

不過這種非正式而且視機運的改版方式是乎沒有再看到過成功的例子了。

北縣　郭讀者

：請店長下次要停刊時先跟我們說一聲，我和同學們都以為精品店被新聞局查封了。白傷心一陣呢。

：すみません！Sorry！對不起啦！下次店長一定會留意的。

不過請郭同學放心，就現在大家的尺度來看。算新聞局要查封也不會只查封〝這本雜誌〞」的〝這個專欄〞的～啦。

編輯後記

嗚嗚，軟體世界的總部要搬家了。搬到離我家有一段距離的前鎮區去了。

大概近十年了你，雖然在更早之前就有在軟世寫說明書的經驗，但真正接觸軟體世界是在好朋友 L．Y．C 進入軟世上班編〝追蹤報導〞的時候（軟體世界雜誌的前身）。為了找朋友，我經常出入軟體世界，經過狹長的走道，爬上一層層的樓階，初次印象中的軟世有如一座地下城一般，有著一道道的深鎖的大門與房間。

隨著好友 Y．M．J 與 LORD JEAN 陸續進入軟世上班，我跑軟世逐漸有跑如自家廚房一樣，隨著時間，我漸漸的打開那一道道的大門。在那裡，我認識了許多的人們。在結交新朋友的同時，也冷冷的看著這在這地下城中所發生的各樣世事。

如今，同樣的走道、同樣的房間，但許多昔日的友人已大多不知身在何處了。

或許，成長總是必須付出一些代價的…

／GRX



DOS/V八百屋

やおや



咕…咕…咕，哇！又是新的一天開始了，話說店長開了雜貨鋪的門，拾起地上的報紙，乖乖不得了，這一陣子發生的事可真不少，先是五百元便當再是四億弊案又是支票盜領、農會醜聞的，現在還有呂安妮事件，到底除了遊戲界之外，台灣還有什麼東東是健康的咧？不過國內的遊戲受到日本遊戲的影響，也開始有點…嗯！最近蒜頭又飆上天了，農×會不二價每公斤一千元，可能的話，下一期就會看見店裡貨架上擺滿了蒜頭，咦？怎麼不見主編咧？大概買蒜頭去了，聽說他很怕吸血鬼，不理他了，看看每月新 GAME 吧！首先要同大家介紹的是一款策略遊戲－天下御免，這個遊戲也曾經在 98 上獨領風騷好一陣子的遊戲，現在終於在 PC 上登陸了，想要嘗試一下活躍在江戶舞台上的感覺嗎？一定要好好地注意一下哦！另外一款遊戲則是由美少女俱樂部一同演出的夢幻泡影，挾著 256 色的柔美畫面，正在向各位 H-GAME 的玩家招手，準備好日文的 WINDOWS，再去找支放大鏡來吧！

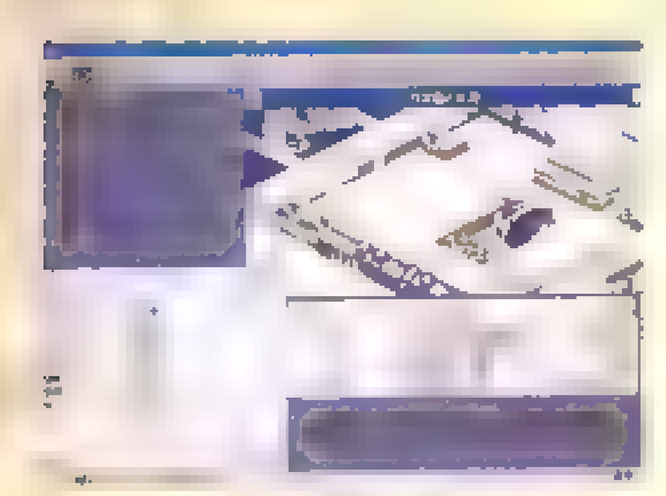
／CXL



天下御免

故事背景

遊戲的時代背景是在日本對外商業鼎盛的江戶時期，主角江戶屋元祿也在這個時候進入商業貿易的圈子裡，開始他一生的商人生涯，因此玩家的任務就是建立一個屬於自己的商業王國。在天下御免中提供了不少商業供玩家選擇，像是海產屋、服飾坊、酒坊等等，不同類型的商店各有其專職的商品，雖然如此，玩家仍然是可以進不同的貨，囤積居奇，趁著商品高檔的時候來個全面交割，同樣地，如果產地貨源短缺，商船載不到貨，也可以到市場上去逛逛，看有沒有願意拋售的貨物，一解燃眉之急，遊戲的重頭戲就在考驗玩家經商的手腕，你可以扮演一個規規矩矩的商人，也可以是從事禁制品買賣的黑商，就看你怎麼發揮你的才華了！

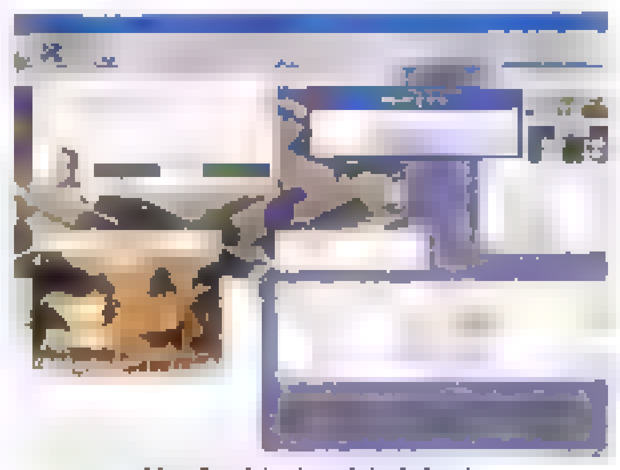


冬景

遊戲策略

在天下御免中有許多種不同類型的行業，對於一個新手而言，最好能先嘗試商品較少的行業，由於各行各業的商品價格都有相當大的起伏，太多的商品會使得玩家在進貨時產生相當大的困擾，所以剛開始的時候選擇酒問屋（酒坊）是滿恰當的，接下來就是要請夥計了，先找到一個世話人（介紹人），再請些丁稚（小孩），培養他們成為下一代得力的助手，還有手代（夥計），等到事業發展得差不多的時候，還得請幾個保鏢來保護你和店頭的安全，免得那天你從外頭回來的時候挨上一刀，那就太划不來了，接下來的工作就是去訂製商船，筆者建議初期以兩或一艘高速船為主，船出來就得到市場上去看看有沒有人在拋售貨物，在船做好之前有好一段時間，玩家可以趁這個時候好好熟悉一下整個遊戲的介面，由於遊戲是在WINDOWS（日文）下進行的，所以操作介面和WINDOWS相去不遠，這個時候你可以去拜訪一下政界的頭頭們，送點小禮物，順便套套交情，以便將來玩家要開疆拓土的時候可以方便許多，或者翻翻你的人別帳，看看遊戲中有那些人物和一些基本資料，如果你跟這些人夠熟的話，他們還會跟你說上幾句話或者給你一些建議，當然你也可以看看地圖上到底有那些港口有你所需要的貨品，並不是所有的港口都有你需要的東西，所以千萬別當冤大頭亂花錢，特別是幕府裡頭的人，如果你想要進一步瞭解的話，看看秘密檔案吧！還有一件要緊事，船做好之後一定要記得打錨和請船家，切記！





著名的伊勢神宮

如果玩家希望用正規的方式來經營的話，一般都只要遵從工會的指示，販賣買賣即可，最好是能到產地進貨，價格低廉而且貨源充裕，所以要嘗試著增加自己的許可港口，一方面可以打擊對手，再者也不怕沒有貨源，增



彩券開獎

加許可港口的不二法門就是賄賂（好像全世界都是這樣），把金塊塞進芋餅底下是個好主意。如果你想要賺更多的錢，玩家可以買賣其它的商品，不過可得考驗一下玩家對「期貨」的感覺了，玩家可以得知商品在最近一段時間的銷售曲線，這代表著民間對於該項貨品的需要情形，同時也意味著商品的售價和獲利狀況，由於商船需要一段時間才能到達港口，在這一段時間裡，市場的需求可能會起相當大的變化，而導致商品血本無歸，想賺錢的話是要冒點風險的喔！另外一個方法就是走私禁制品了，這個方法是違法的，但是一次就可以賺上極為豐厚的利潤，在這之前別忘了先打點好幕府裡的奉行，到船頭去給船家一點甜頭，叫他到國外去弄點洋酒、阿片（鴉片）和玻璃回來，多給點錢才好辦事，有了貨之後得有個和黑市挺熟的人介紹才能順利把貨賣出去哦！


衣帶漸寬終不悔

江戶文化

除了賺錢之外，遊戲還有些地方要玩家品味的，幕府時期的江戶，其實已經受到外界相當大的衝擊了，所以也有一些傳統與近代交集之處，像是洗溫泉、藝妓、錦繪，接觸過日本文化的玩家應該都知道日本人對於溫泉總是情有偏好，著名的熱海溫泉就是其一，在遊戲中也出現了幾個當時頗著名的勝地—伊勢神宮、善光寺等地方，還有江戶的藝妓、賭場，玩家可以去逛逛，享受一下吉原的燈紅酒綠，如果你還有兩個子兒（錢）的話，留下來賞月看花陶醉在溫香暖玉裡，就算把她娶回家去，老婆也不敢哼一聲。江戶的錦繪在當時也是一絕，這種畫在絲綢上的藝術品，雖然被官方視為不入流的作品，但是在民間卻頗具知名度，尤其是一些常年在外經商大字不識的老闆們，在這股風氣的影響下，於是錦繪在江戶匯聚了起來，反而形成一種流風，在遊戲中玩家也可以附庸風雅，去看看那些仕女圖，也許會有所收穫喲！



遊戲短評

天下御免的內容主要是以江戶時代的日本為主幹，描述當時江戶的情形，遊戲中也加入了許多當時的社會民情，如果玩家經常外出的話，就會常常遇到一些當街擱路生活疾苦的百姓，或者是小偷、扒手之類的，如果玩家是個喜新厭舊的花心大少，喜歡經常換老婆的話，民間對於你的行為也會有所不恥，所以筆者反倒覺得遊戲的重點不是在經商，而在於江戶文化的再現，只不過對於外國人的筆者而言，還是不能感受到什麼，音樂的表現算得上是中規中矩，256色呈現出來的圖形相當地華麗，如果你對江戶時期的日本感興趣的話，不妨嘗試一下這款由ARTDINK精心演出的歷史策略遊戲，或許你能比筆者領受更多喲！


人物資料


恭賀高陞要送禮

秘密檔案

老中：是除了幕府將軍外的最高權力者，擁有除了留守居役和側用人之外幕府要職的任命權，對寄港權的取得有絕對的重要性。

若年寄：擁有決定幕府中禮品採購的決定權，通常這種人批的採購會帶給玩家相當大的利潤，但是對港口沒有什麼影響力。

大目付：老中候補人選，對諸藩有極大的影響力，想要取得諸藩的寄港權，除了諸藩的家老外，別忘了找他。

留守居役：將軍不在城內時的最高統領，負責管理江戶城。

側用人：將軍的秘書，也會影響某些政策。

勘定奉行：擔任幕府財務工作，擁有幕府直轄地的寄港權審核權力。

勘定吟味役：勘定奉行的候補，負責監視勘定奉行。

町奉行：警察署長兼裁判官，有南北町奉行，隔月輪調。

作事奉行：幕府一般官員。

火付盜賊改：負責取締盜賊和放火者。

世話役：幕府接待員，負責收取諸藩賄賂，不過歷史上並沒有這號人物。



夢幻泡影

故事背景

出生在財閥土屋和歌手之家，主角的命運似乎早已被註定了，在 20 歲的時候，母親過世，主角 Jason 繼承土屋家的事業，父母相繼的過逝讓主角更顯孤單，雖然早婚但是卻和新婚妻子過從甚疏，承受父母遺命的主角在工作上更是戰戰兢兢，但是由於主角過度地勞累，有一天終於吐血昏厥，經過醫生檢查的結果，確定是不治之症，正值壯年的主角斷然無法接受這個殘酷的事實，於是性情大變，動輒亂發脾氣，如此一來更使得病情惡化，遊戲便是從在主角豪華的宅邸中，讓玩家陪著主角靜靜地等待死亡的到臨…



○遊戲片頭



○神秘女郎—阿片

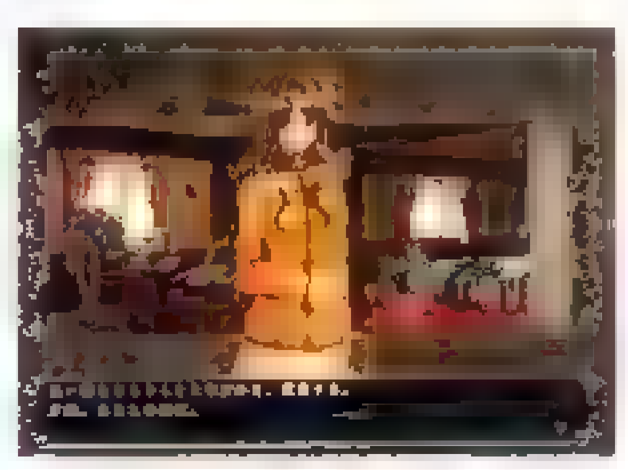
很少碰到遊戲有如此灰暗的劇情，尤其是在 H-GAME 中更是難得一見，遊戲中的主角在面對不久即將到來的死亡，會是什麼樣的心情呢？如果是玩家，是會坦然地面對死亡、秉持母親的遺志，繼續為成為商界名人而努力，或者是自暴自棄，成天在女人堆裡醉生夢死呢？死亡，一個令人毛骨悚然的名詞，一個人生必經之途，如何來面對它呢？我們來看看 Jason 怎麼抉擇。



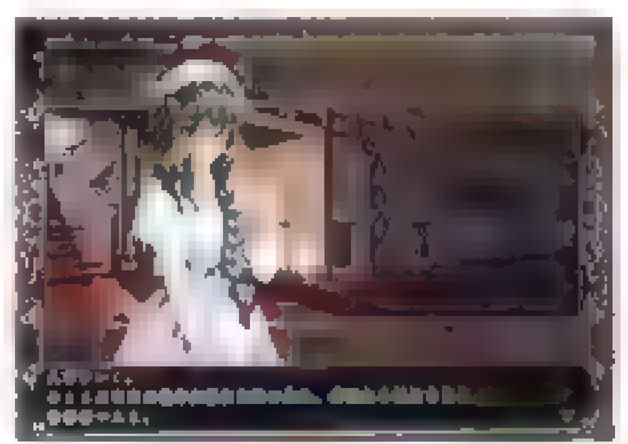


劇情架構

遊戲的劇情引入方式相當常見，一開始就將整個故事當中大約八成左右的人都介紹出來，透過簡短的對話，讓玩家能夠迅速地熟悉遊戲的環境，有點電影式的手法，對每個初次出場的人物都做了相當清楚的敘述，像負責看護主角的護士小姐，她是因為戀人在內戰中戰死，因而投身白衣天使的行列。遊戲進行中會不斷出現一位神秘女郎—阿片（鴉片？）筆者之所以稱她做鴉片是因為她總是在主角十分疲憊的時候出現，然後講些以古代話的痴情故事，讓主角情不自禁地跌入



○土屋夕姬





○八神



○如月桂

幻想的空間中，想當然爾，身體狀況也越來越差，最後當然是命嗚呼了！生病的人最好能遠離煙、酒、女色和賭博，要想長命百歲多玩幾個 H GAME 的話，一定要記得筆者的話。由於整個遊戲的內容大多環繞在主角身上，透過主角所表現出來的就是那種灰濛濛的悲情，就連音樂都沒有，在 WINDOWS 下沒有音樂實在是讓筆者懷疑這個遊戲是不是故意要營造那種枯寂的感覺，不過筆者還是比較喜歡有音樂，就算是一曲悽然也行，大不了晚上睡不著罷了！會短命？別嚇壞那些特約作家了！因為遊戲刻意表現出人類在面臨死亡時候的孤獨和徬徨，所以隨著劇的變化，玩家也會漸漸地感受到那種悽愴的憂傷。刻意安排的男女戀情，讓玩家除了受到死亡的煎熬之外，還要忍受如花似玉的妻子紅杏出牆，在劇情的安排上是明顯地有點灰暗，除非玩家不顧性命只知享樂，要不然應該可以感受到內心深處的掙扎，相信還是有許多人喜歡今朝有酒今朝醉的，哈哈！

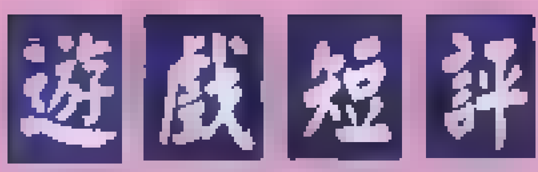
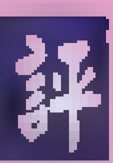


○穗澄





○土屋世羅

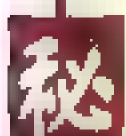




遊戲短評

憑良心講，筆者個人是蠻欣賞整個遊戲的劇情的，但是遊戲進行的速度實在是太慢了，再加上設計公司在畫面的特殊處理上，實在叫人不敢恭維，像畫面消除的方式，不僅慢而且是千篇一律，玩過吞食天地的玩家一定會對各種不同的畫面消除方式留下深刻的印象，可是在夢幻泡影裡，這種一成不變的線條淡入方式，嚴重地破壞了玩家對遊戲進行的節奏感，給人留下老牛拖車昏昏欲睡的感覺。除此之外就是音樂了，筆者始終沒有辦法解決這個奇怪的現象，如果有玩家能夠告訴筆者解決的方法，請你來信給筆者（註 1），因為筆者真的很想聽聽看它的 BGM，對了！差點忘了告訴大家，這個遊戲有四、五個不同機器的版本，9801、FM TOWN 和 PC 等等，如果你要在 PC 上跑的話，除了必備的日文 WINDOWS 和 8MB 記憶體外，在 RUN 的時候要記得還 SYSTEM3 EXE 這個檔（如果筆者沒記錯的話）接下來，讓我們來看看秘密檔案吧！



○幻𪄸



秘密檔案

出場角色

(1)土屋　世羅：主角的妹妹，是一個非常可愛的妹妹哦！

(2)藤堂　靜：和主角一起長大，有如親兄弟的得力助手，但也是讓你戴綠帽的傢伙。

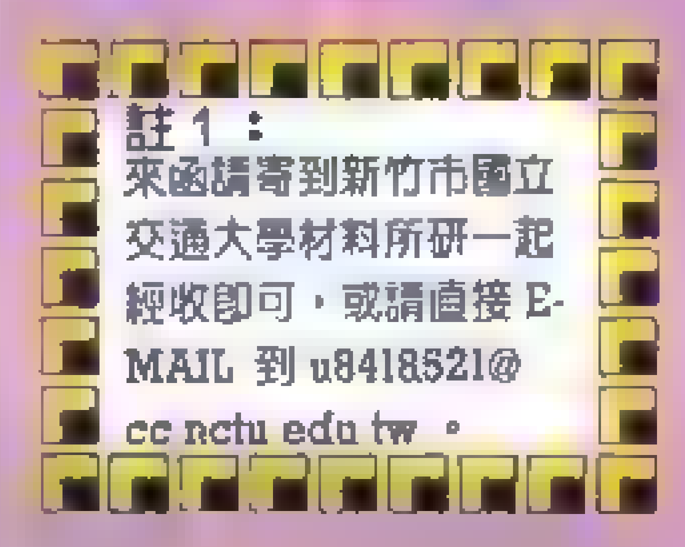
(3)土屋　夕姬：看起來就是風情萬種的純情女，爬牆技術非常高的女人、主角的元配夫人。

(4)八神けいこ：負責照顧主角的特別護士，有一張甜甜的臉和溫暖的心

(5)如月　桂：飛上枝頭當鳳凰的應召女郎。

(6)穗澄：沒事喜歡喝上兩杯，酒品不是很好的管家，想喝酒就找她吧！

(7)阿片：喜歡在主角非常虛弱的時候講些黃色笑「話」的神秘女郎。



註 1：
來函請寄到新竹市國立交通大學材料所研一起經收即可，或請直接 E-MAIL 到 u8418521@cc nctu edu tw 。

亞洲套裝軟體系列



萬用寶典 & 公司寶典



以「最先進」的FOR WINDOWS版專業技術
以「最精緻」選項畫面
以「最快速」操作功能
以「最便利」管理效率
是前衛的經典之作，破天荒的科技極品

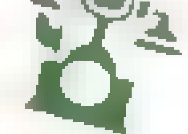


☆名片管理
☆行事曆管理
☆圖書管理
☆訊息欄管理
☆國內外航空訂票電話
☆日記本管理
☆家族表管理
☆收支帳本管理
☆城市機場英文簡稱
☆信用卡管理
☆駕照管理
☆掛號證管理
☆行照管理
☆台北市計程車服務電話
☆姓名店名字劃吉凶
☆健康咨詢與一般急救
☆百歲年齡對照表

☆支票管理
☆銀行儲蓄管理
☆餐廳介紹
☆留言板
☆台灣旅遊資訊
☆地形圖
☆信用卡消費
☆飛機起航表
☆飛機抵達表
☆音樂盒管理
☆提款卡管理
☆VIP卡管理
☆換算表
☆捍衛午夜遊戲
☆紀念日管理
☆列車時刻表
☆團體資料管理
☆血型篇
☆星座篇
☆八字論命
☆常用題辭
☆生肖命運

萬用寶典特價





產品功能

1.名片管理
2.行事曆管理
3.會議管理
4.員工卡管理
5 薪資管理
6.收支帳本管理
7 訊息欄管理
8.傳真資料管理
9.圖書管理
10.系統功能

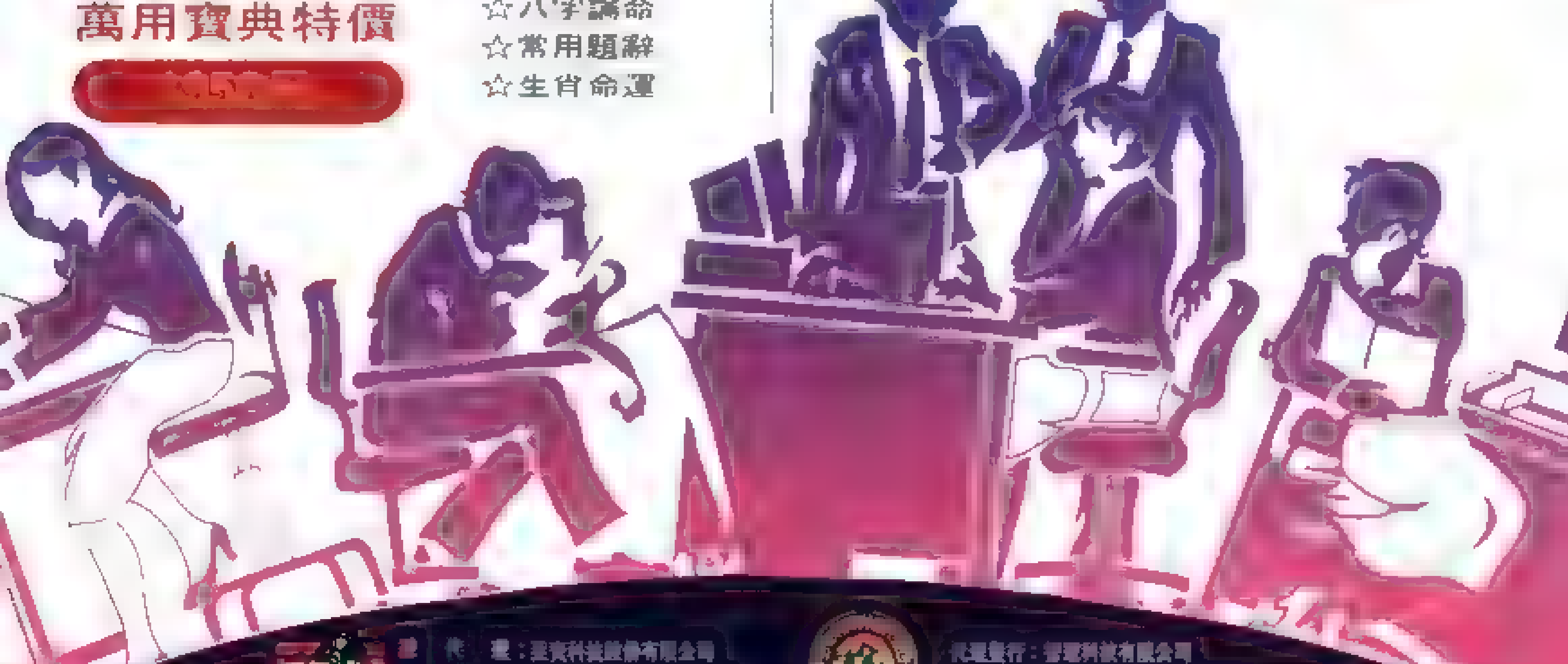
公司寶典特價



產品特色

1.超強查詢檢索功能
2.顯示正確的總筆數
3.視窗畫面任意搬移
4.資料瀏覽方便查詢
5.多組資料庫新增取用
6.文書編輯自由發揮
7.最方便的操作指引
8 靈活欄位排序功能









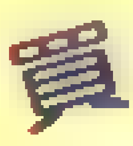
買一送一特惠案

國中一年級的學生有福了！
只要花一套費用就能享受兩套的功能

◎2000套數學奇兵特別回饋價◎

現在起只要購買國一上就送國一下

原價：~~1960~~元 特惠價：980元





送



一次付費雙重享受。特賣期間數量有限欲購從速



製作研發 亞實科技股份有限公司
地址 高雄市三民區民壯路53號
服務專線



地址
訂貨專線



認識顯示系統（中）

不論是在那一種型式的顯示系統上，視訊記憶體（ Video Memory ）都是相當重要的；因為唯有藉助於視訊記憶體所具有的資料儲存能力，才能使顯示系統中的控制晶片在進行螢幕畫面更新時，知道它所要顯示出來的螢幕畫面是如何構成的。例如以所有顯示系統都擁有的文字模式來說，當我們想要在螢幕畫面上顯示出一個〝A〞的英文字母時，只要在視訊記憶體中的正確位置上，填入 41H（英文字母〝A〞的 ASC II 碼）的數值，便就可以使顯示系統中的控制晶片，於下一次的螢幕更新時，將〝A〞顯示於正確的螢幕位置上，完成我們所指定的工作。當然同樣的工作方式，亦都適用於各種不同顯示系統上的繪圖模式之中。因此從上文所述，我們亦不難了解到，在整個顯示系統的運作過程裏，視訊記憶體的地位之重要；因為在各類畫面處理的程式設計工作，幾乎都只是在重覆讀寫視訊記憶體，來達到程式設計者所想要的效果表現而已。

在本次的文章中，便就是針對如何來存取視訊記憶體的各種工作原理，做一個詳細的介紹說明，以期使各位讀者具備這一方面的知識，為往後從事電腦遊戲程式的設計工作，建立一個穩固的基礎。至於詳細的程式設計知識與應用範例，筆者則將在於下期說明。

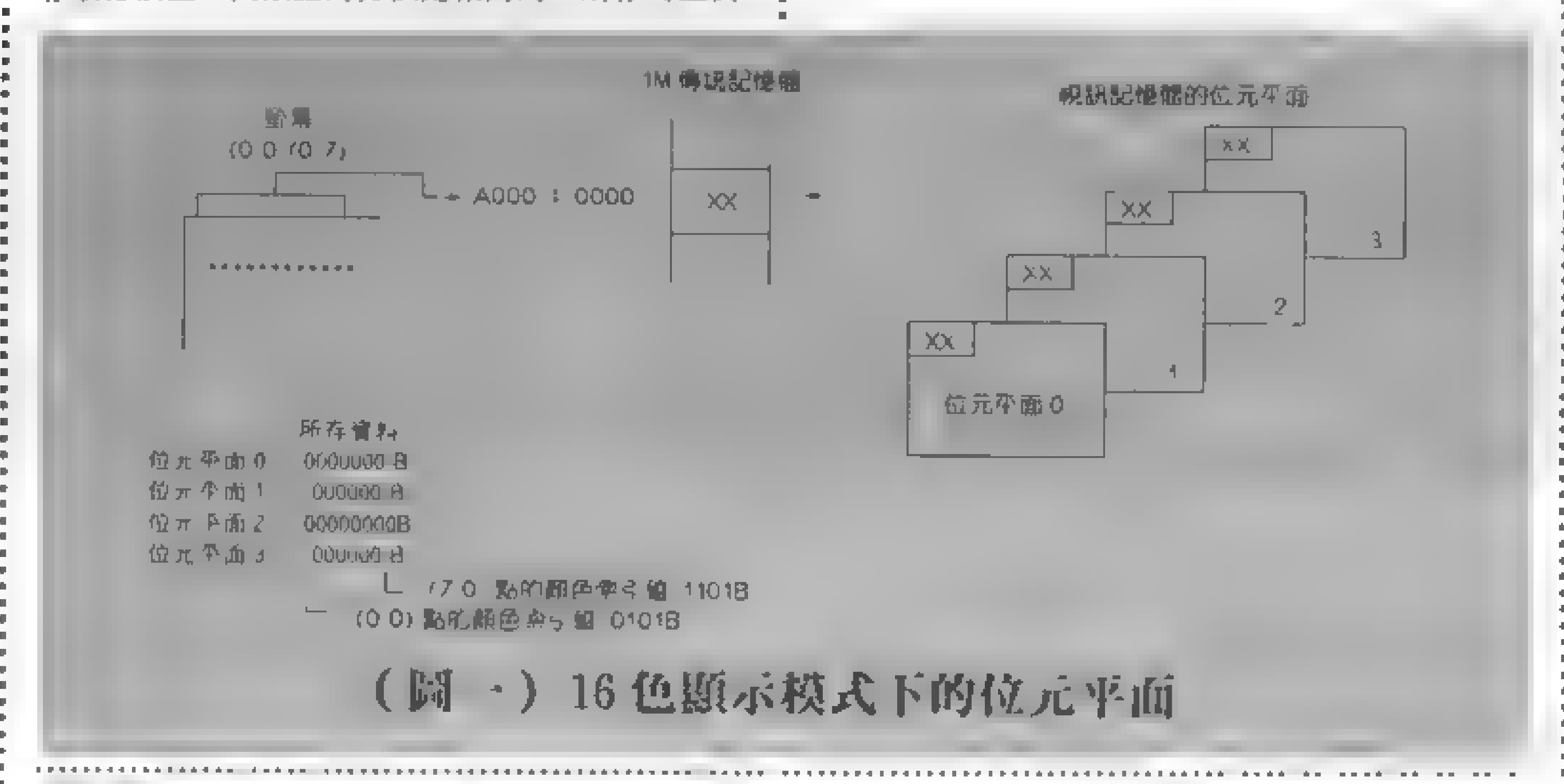
視訊記憶體的存取方式

自從最早期的 MDA 及 CGA 這二種顯示系統於 1981 年問世以來，也已經過了將近 15 個年頭了。在這段不算短的時光裏，由於電腦科技的突飛猛進，及現實應用環境的迫切需求下，使得在 IBM PC 上的顯示系統，經歷過數次的巨大變動：那些較早期已不符合時代潮流的 MDA 、 CGA 及 EGA 等顯示系統，均遭到了被淘汰掉的無情命運。在今日絕大部份的 IBM PC 中，已經很難看到它們的蹤影了；取而代之的，是那些具有更高解析度及更多色彩的高性能顯示系統，如廣泛可見的 VGA 、 Super VGA 等顯示系統。

雖然時至今日，顯示系統的功能已經大幅加強了，可是卻因受限於早期 IBM PC 中的視訊記憶體僅可使用長為 128K Byte 記憶體位址之限制（即在區段位址 A000 ： 0000 ~ A000 ： FFFF 及 B000 ： 0000 ~ B000 ： FFFF 這二個 64K BYTE 記憶體區段之中），使得那些需要使用到大量視訊記憶體的先進顯示系統，為了要突破 128K Byte 記憶體位址不敷使用的限制，紛紛採用一些較特殊的視訊記憶體存取方法，來滿足本身的運作要求；但這也造成了一種後果：當我們在設計那些有存取到視訊記憶體的繪圖函式時，都得要視其所要支援的顯示系統，來決定其函式內部的存取方法，才能使程式得以順利存取到正確的視訊記憶體資料，大大增加了程式師在設計此類程式的困難度及複雜度。



不過幸運的是，這些較特殊的視訊記憶體存取方法，它們彼此之間都會有些許相同的工作原理可以追尋；縱使在那些已不隨著 IBM 公司所制定規格的各式 Super VGA 顯示系統上，在這些硬體廠商設計自己的 Super VGA 控制晶片時，亦還都會有遵循著某種不成文的規定，使得目前市面上的各種 Super VGA 顯示系統，雖然都是由不同硬體廠商所研發製造的，但在它們彼此之間的視訊記憶體存取方法上，大致上的方法是相同的，所存的差異只是各家的硬體埠（ Port ）的位址及指定內容不同而已。因此在 IBM PC 上的顯示系統，雖然已經有相當多的種類了，我們還是可以將其視訊記憶體的存取方法，予於歸納或成數個大項，往後在設計各式的繪圖函式時，基本上大都是不脫離這幾種方式。從下文裏，筆者就將為各位讀者解說這幾種方式，讓各位讀者能夠對各種顯示系統的程式設計，有個更深一層的認識。



（圖一）16色顯示模式下的位元平面

位元平面對映

在 IBM PC 個人電腦系統上，這一種所謂的位元平面對映（ Bit Plane Mapping ）之方法，可說是各種顯示系統所最常使用到的。從最早期的 IBM PC 問世時所搭配的 CGA 顯示系統上，在其繪圖模式中便就已經有這種方式的存在了。到底什麼是位元平面對映？為何在絕大部份顯示系統中的繪圖模式裏，都會有需要使用到此方式的必要呢？歸其真正原因，就是為了解決視訊記憶體位址不足的困境。在那些有採用位元平面對映的繪圖模式中，硬體會自行將顯示系統上的視訊記憶體，分割為數個來儲存資料的段落（當然每一個段落的大小都是相同的），然後再將這些具有儲存資料能力的段落，對映到 IBM PC 中成為視訊記憶體，其預先保留的記憶體位址中，再配合顯示系統中的控制晶片，所提供的對映遮罩器之功能，使我們程式在執行時，透過 CPU 的記憶體存取能力來操作視訊記憶體，並經由相同的記憶體位址中，達到讀取不同視訊記憶體段落中資料的效果。就以一個簡單的例子來說吧：例如當我們存取在 A000 ： 0000 這一個位址上的視訊記憶體資料時，若在一般的情形時，無庸置疑的，該位址上勢必僅能儲存一個 Byte 的資料而已；但在具有位元平面對映的視訊記憶體存取方式時，我們卻可以去指定對映遮罩器之值，來決定我們到底是要讀取或寫入那一個視訊記憶體段落，然後去讀取或寫入資料到 A000 ： 0000 這一個位址上時，便可以如我們所預料般的，存取到正確的視訊記憶體段落中之資料。如此一來，不就可以達到在有限記憶體位址空間裏，卻可用來儲存更多的資料的目的了（視對應遮罩器的能力，其最大可指定到多少個視訊記憶體段落的索引號碼，則便可使儲存資料空間增加多少倍）。所以我們從上文所述的例子中，便不難了解到位元平面對映這一種方式，它的整個工作原理與用途何在了。所謂的位元平面，就是指那些被硬體分割成數個大小相同的視訊記憶體段落之稱呼。

由於在各種顯示系統上，位元平面對映這一種特殊的工作方式，將會隨著顯示模式的不同，而會有所不同的運作程序存在，因此在本段文中所述之說明，其最主要的用途，乃是為了要使各位讀者能夠了解到，什麼是位元平面對映的基本原理而已，至於在各模式中所存在的各種不同程序，例如位元平面的數目多寡，對映位址的排成方式及資料儲存



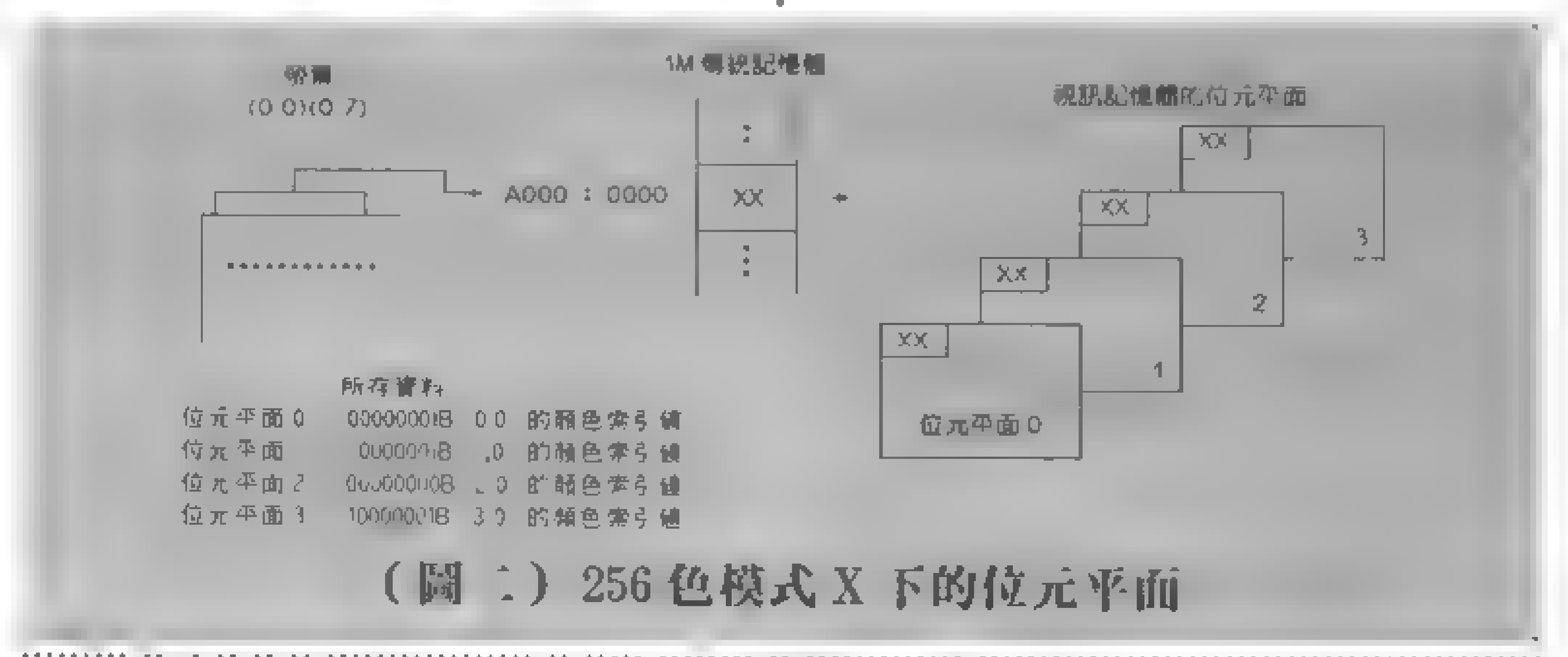
格式等，就不再逐一的撰文詳細說明了，但其整個工作原理還是於本文所述之中。再接下來，筆者就介紹幾個最常使用到的顯示模式，它們在於位元平面對映的工作方式，以盼能使各位讀者更深一步之認識。

16色顯示模式下的位元平面

具有顯示出 16 色圖形的能力，是 EGA 顯示系統在功能上的一大突破，在往後所新發展推出的 VGA 及 Super VGA 等高性能顯示系統上，支援 16 色顯示模式亦是一大重要功能。因此在今日的遊戲程式設計時，在某些不太需要使用到豐富色彩的遊戲類型，例如戰略或模擬等遊戲，有些設計者仍然喜歡使用 16 色的顯示模式來開發遊戲，以達到獲得更高解析度及節省記憶體的目的。因此對於 16 色顯示模式的運作，即使在人們已看慣256色或更高色彩圖形的今日，身為遊戲程式設計者的我們，依舊要去深入了解它們的運作方式，以供日後應用時的另一項選擇。

在 16 色顯示模式裏，其整個硬體的工作原理，就是基於位元平面的觀念來構成。首先我們要有一個認知，在絕大部份的顯示系統之中，我們儲存在視訊記憶體的圖形資料，它們都只是一個色彩的索引值，而之所以可以從螢幕器上看到各種不同的色彩，都是顯示系統在進行螢幕更新時，先從視訊記憶體裏取出其索引值，然後再用此值查出它的色彩構成為何（指 RGB 三原色之比例），最終再顯示於螢幕上。不過各位讀者也必須要了解到，這種使用顏色索引值的方式，倒也不是所有顯示模式都是這般運作的；在一些色彩高於256色的 Super VGA 顯示模式中，就乾脆把該點的 RGB 三原色比例，直接寫入到視訊記憶體中，以讓顯示系統得知該點的顏色。

由上段文中所述，我們便就不難了解到，在使用顏色索引值方式的 16 色顯示模式中，其用來表示一點的顏色索引值位元數，必定是由 4 個位元所構成的（ 2的 4 次方等於 16 ）；而在那些支援 16 色模式的顯示系統裏，便把視訊記憶體分割成 4 個位元平面，並且把顏色索引值的 4 個位元，每一位元儲存在一個平面中，第 0 位元放入第 3 平面，第 1 位元放入第 2 平面中…來依此類推。所以事實上在每一個位元平面中所存的每一個BYTE資料，恰好是可用來代表 8 個點，其顏色索引值中的某一個位元。因此從這裏也可知道，當我們在 16 色顯示模式時，若要改變某一個點的顏色索引值時，是要同時更改到 4 個位元平面裏的資料，而且又要為避免破壞到旁邊其它點的顏色索引值，故通常需要配合一些 AND 或 OR 等邏輯運算，來達到正確的運作，因此導致 16 色顯示模式的繪圖速度較慢，無法做出一些高速的動畫。



（圖 二）256 色模式 X 下的位元平面

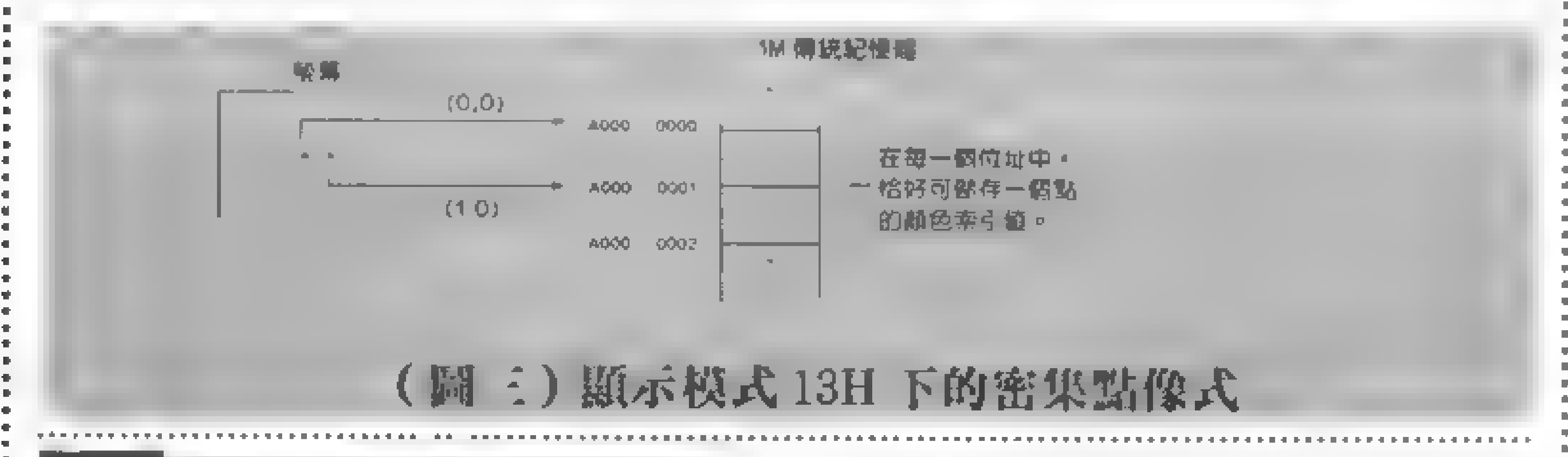
256色模式X下的位元平面

在傳統的 VGA 顯示系統中，其硬體卡上所裝配的視訊記憶體容量為 256K Byte ；可是當 IBM公司在制定 VGA 顯示系統的256色顯示模式時（即傳統的模式 13H ），卻僅僅只是使用到視訊記憶體其中的 64K Byte ，來做出256色的 320 × 200 顯示模式，而白白浪費了 192K Byte 的視訊記憶體。這些未用的記憶體若不予加以應用，實為相當可惜，因此就有些非常熟悉 VGA 運作與程式設計的程式師們，便找出了一個可充分應用 256K Byte 視訊記憶體的顯示模式，以獲得更多

影像頁及更高解析度的目的。這一種並非由 IBM 公司所制定，但卻已廣泛使用在不少程式作品上的特殊顯示模式，在業界中便就通稱為模式X（ Mode X ）。

為什麼在256色模式X這種顯示模式下，能有辦法使用到 VGA 顯示卡上的全部 256K Byte 視訊記憶體呢？其實這便正是藉由位元平面對映這一種方式來達成的。在傳統的256色320×200顯示模式之中，其圖形資料儲存在於視訊記憶體時，是採用一種稱之為密集像點式（ Packed Pixel ）的方法；而這種方法雖然使程式的設計工作較為簡單，但卻必須要受限於位址不足的問題，在其解析度僅可達到320X 200而已（因 320 X 200 = 64000 Byte ，已快接近到一個區段所能容納的64K Byte 了）；但在256色模式X下，因其利用程式來對 VGA 硬體做特殊的規劃動作，使得在 VGA 顯示系統的256色顯示模式時，將其原本所採用的密集像點式方法，改變成為使用位元平面的方式。使得原本僅可定址到64K Byte的A000 : 0000 ~ A000 : FFFF 區段，一變而成可定址到 256K Byte（因為在256色模式X之中，其位元平面的數目為4個，故使得總可定址記憶體的容量暴增4倍，即 64K × 4 = 256K Byte ）。

雖然在256色模式X與傳統 16 色顯示模式相同，都是採用位元平面的方式，來將圖形資料儲存於視訊記憶體中，並且兩者在於控制位元平面的切換方法上亦都相同，可是在這二個顯示模式中的資料儲存格式上，彼此間卻有著極大的不同。在256色模式X這一個顯示模式下，由於可同時顯示出的顏色總數共達256種，因此它用來表示顏色索引值的位元數，當然也就必須用到8個位元方才足夠了（2的8次方等於256），而這也就導致了256色模式X並無法像 16 色顯示模式那樣，分別將顏色索引值中的各個位元，依序儲存在每一個位元平面上；因為在 VGA 顯示系統上的位元平面最多也僅只有4個而已，並不足以用來儲存256色時的8個顏色索引值位元。故在256色模式X時，它便採用把每一個點的顏色索引值8個位元（即一個 Byte ），依序單獨存放入到每一個位元平面中，來達到每一個位元平面恰好可儲存一個點的顏色索引值的目的，如螢幕X軸的第0號點之顏色索引值儲存於第0位元平面中，第1號點的顏色索引值儲存於第1位元平面中…來依此類推。另外在模式X下的繪圖速度，雖然它和 16 色顯示模式同樣是採用位元平面的方式，但其彼此卻因在儲存資料格式上的極大差異，使得256色模式X這種每一位元平面，就獨自儲存有單一點顏色索引值的全部位元之格式，反而比起在讀取點顏色索引值時，必需要做某些邏輯運算的 16 色顯示模式，要來得比較快，且相關程式的設計工作，也變得更為簡單了。



（圖 三）顯示模式13H下的密集點像式

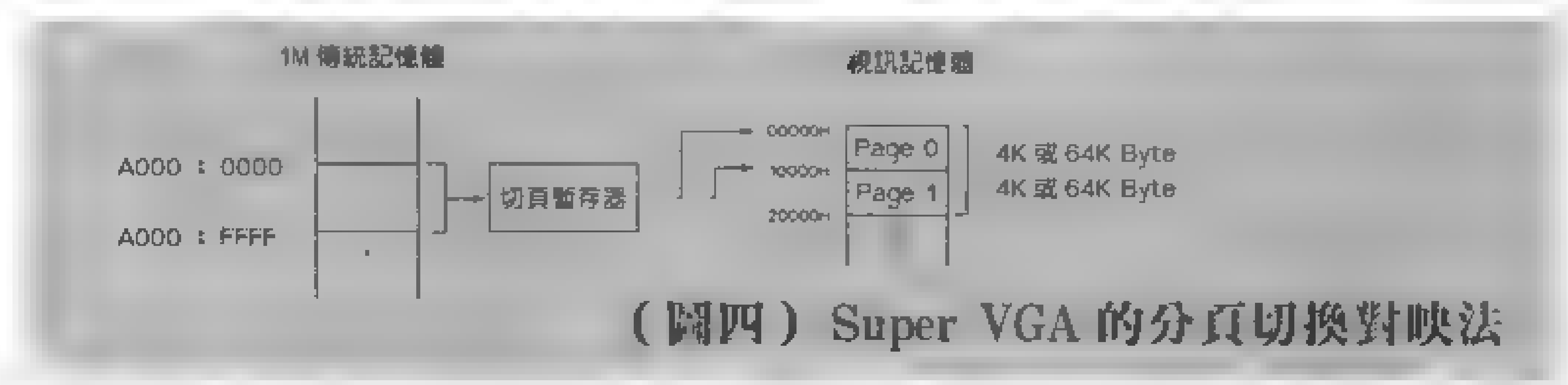
2 密集點像式

比起 16 色模式或256色模式X所採用的位元平面方式，密集點像式（ Packed Pixel ）這種視訊記憶體的存取方法，在其工作原理及程式的運作流程上，可說要算是來得清楚及簡單多了。在那些採用密集點像式的繪圖模式裏，例如在 VGA 或者 Super VGA 顯示系統中，所支援的顯示模式 13H下（256色的 320x200 畫面），我們只要把視訊記憶體的儲存方式，想像成一個由X及Y這兩個方向軸所交織構成的視訊記憶體二維陣列即可，不須再考慮到因位元平面的運作所形成的奇特位址計算方法及控制切換位元平面。當我們在密集點像式的顯示模式下，若想要在螢幕上顯示出一個點時，是一件再簡單也不過的事了；我們只要先將Y軸乘以每行所需佔用的 Byte 數目（在顯示模式 13H下為 320 Byte ），再加X軸之值即可算出該點在視訊記憶體中的位址了，最後再將點的顏色索引值填入該視訊記憶體位址中，便就可輕易的完成整個繪點工作。

由於在使用密集點像式的顯示模式下，繪圖速度的表現及程式設計的簡易性上，都有着相當不錯的表現，非常適合在那些極需要快速動畫的遊戲程式類型中所使用，並且方便於初學程式師的入門，不必再像 16 色模式那樣的具挫折感了；不過這種方式也有個缺點，就是因受限於位址空間不足的因素，而導致必須要降低顯示模式的色彩數目或解析度，來達到降低在視訊記憶體上的需求量。這就是



爲什麼在顯示模式 13H 時，爲何解析度僅可達 320x200的原因所在了。



（圖四）Super VGA 的分頁切換對映法

3 分頁切換對映法

對於 Super VGA 這一種具有豐富色彩，及超高解析度的先進顯示系統而言，在各顯示模式的運作時，將會需要極大量的視訊記憶體來供其使用；可是由於在 IBM PC 個人電腦系統中，因爲受限於保留給視訊記憶體使用的位址不足之故，無法滿足 Super VGA 顯示系統的實際需求。所以要如何解決記憶體不敷使用的問題，將是設計 Super VGA 顯示系統的廠商們，所遭遇到的一大棘手問題。

雖然在前面的文章中曾經提過使用位元平面的方式，可以用來解決記憶體位址不足的問題，不過它對於像256色模式X，這種資料量還算不太大的顯示模式，在於繪圖速度的表現上而言，或許還尚可令人接受，但對於像 Super VGA 顯示系統的各顯示模式而言，其資料的存取量是極爲驚人的，因爲光在 Super VGA 顯示系統上，普遍被使用的256 色640 × 480解析度中，光在記憶體總量上就已經需要到 300K Byte 了（640 乘以480 之數），足足是標準256 色320 × 200 解析度所需記憶體量的 4 6 倍之多，所以若再使用位元平面的方法於 Super VGA 顯示系統上，其速度之緩慢是可以預想得到的，更遑論在 Super VGA 顯示系統上的其它更高性能的顯示模式了。況且在 Super VGA 顯示系統上的 16 色顯示模式，也有使用到位元平面的方法來運作，所以想要以位元平面的方法解決在 Super VGA 顯示系統上記憶體位址不足的問題，基本上是不太可行的。

所以在 Super VGA 顯示系統上，勢必將要採用一種全新的方法，方才有可能解決所遭遇到的記憶體位址不足問題。目前大部份的硬體廠商們，在設計自己公司 Super VGA 顯示系統的控制晶片時，都是使用一種所謂的"分頁切換對映法"（ Bank Switch Mapping ）來解決這個棘手問題。至於什麼是"分頁切換對映法"？其實這一種方法的工作原理相當的簡單，若您曾經設計過支援 LIM EMS 擴充記憶體的程式經驗，則您將會發現到它們兩者之間，在頁切換方法上是頗有相似之處的，只是在 Super VGA 顯示系統上的方法更加簡單而已。

首先我們先把在 Super VGA 顯示卡上的視訊記憶體（一般是裝配有 256K ~ 2M Byte 不等），依其某個固定大小單位（一般是 4K 或 64K Byte 兩種的大小單位，即每頁所佔的視訊記憶體長度）來分割成一頁一頁，然後再藉由 Super VGA 顯示系統上的控制晶片，其內部一個稱之爲切頁暫存器的操作，來將所指定頁的視訊記憶體，映射到 A000 ： 0000 至 A000 ： FFFF 的記憶體位址之間；往後只要是存取該段記憶體位址中的任何資料時，便可經由控制晶片暗中所做的偷天換日工作，使我們實際上是取到視訊記憶體上的資料了。所以在採用分頁切換對映法的 Super VGA 顯示系統上，雖然 IBM PC 個人電腦系統保留給視訊記憶體使用的記憶體位址不多，但是我們卻可經由指定切頁暫存器內的頁號數目，來達到從 A000 ： 0000 ~ A000 ： FFFF 之間的有限位址，去存取到位於顯示卡上的所有視訊記憶體，其中任何位置內所存的資料了。至於整個可存取的視訊記憶體容量，就視切頁暫存器所可接受的上限爲何了（一般而言，切頁暫存器都是佔用一個 Byte 的大小，所以其可用來表示出256 個頁號碼，而若以 64K 爲一頁的 Super VGA 顯示系統而言，則可存取到的視訊記憶體容量，便就高達 16M Byte 之譜了，應該已經可以滿足絕大部份的需求了）。

位元平面的寫入與讀取模式

長久以來， 16 色顯示模式的程式設計工作，一直是絕大部份程式師們，覺得最麻煩與困難的；除了爲解決記憶體位址不足，所產生的位元平面運作方式外，在其對於位元平面進行讀取或寫入的動作時，更存在著所謂的寫入模式與讀取模式之控制，使得程式設計工作倍增困難與繁瑣。相信一定有

不少初學者在接觸過 16 色模式的程式設計後，會遭受諸多挫折，進而對 16 色顯示模式的工作心生畏懼，不敢再輕易去使用到它。

不可否認的，這些所謂的讀取或寫入模式，它們與硬體架構的高度相關性，及複雜的內部工作流程，都使得它們有令人摸不著邊際的感覺產生；但是它們卻又是設計支援 16 色模式的程式時，將不得不面對的問題。因此不論這些知識是如何地難以了解，若各位讀者決定使用 16 色模式來設計程式遊戲程式，最好要多去閱讀各種EGA/VGA程式設計書籍，想盡辦法來理解它，方才能將使您的設計工作順利完成。在本文中，雖然筆者有意想深入介紹各種模式的工作原理，但是受到篇幅有限，又唯恐使本文變得太專業而難以閱讀，不得不只好放棄原先所想，在此就僅簡單的說明而已，爾後若各位讀有使用到它們的時候，還煩請自行去查閱於後文中所列的相關參考書籍，並尚請見諒。

在 EGA 顯示系統上，存在的寫入模式有三種，讀取模式有二種。在較先進的 VGA 及 SUPER VGA 顯示系統中，又加入一種新的寫入模式，而變成有四種寫入模式；讀取模式則依舊和原來的 EGA 顯示系統一樣，共有二種模式存在。

（A）寫入模式 0：

這種寫入模式，是大部份的程式設計師們，在將圖形資料寫入到視訊記憶體時，所最經常使用到的方法；不過本模式也是所有的寫入模式中，最為複雜難懂的。在整個圖形資料從 CPU 的匯流排，到最後位元平面的過程之間，其中共須要經過五個不同的關卡；資料設定／重置，資料旋轉，邏輯運算，色彩層面遮罩及位元遮罩等處理步驟，運作流程頗為複雜；不過只要程式設計者善用這些處理步驟，便可節省掉不少 CPU 運算的時間，大幅增加在 16 色顯示模式的繪圖速度。

（B）寫入模式 1：

本寫入模式均大部是使用在顯示系統的內部，用來完成各影像頁之間大量資料快速搬移的工作。當程式將顯示系統的寫入模式設定成本模式時，則往後對視訊記憶體進行任何存取動作的過程裏（一般都配合字串搬移指令），顯示系統便會自動使用內部的 32 位元資料匯流排來存取視訊記憶體，因此使得資料的存取速度，會較原本所使用的 8 Bit 的存取速度要快上四倍左右。至於在本模式的運作流程中所經過的處理步驟，就沒有像寫入模式 0 那麼多了，就僅只彩色層面遮罩有動作而已。

（C）寫入模式 2：

當我們想要把某個特定的數值，寫入到各個位元平面時（可達到將螢幕畫面清除成同一顏色的效果），則本寫入模式便就是一個相當好的選擇。當我們將顯示系統的寫入模式設成模式 2 時，則顯示系統在接受到 CPU 匯流排所傳過來的資料後，它便會依色彩層面遮罩（在本模式中，只有本處理步驟有動作）來決定要寫入那幾個位元平面上，然後把資料的 Bit 0 之值擴展成 8 Bit 填入位元平面 0，BIT 1 之值擴展成 8 Bit 填入位元平面 1 來依此類推，使其填入速度增快達八倍。

（D）寫入模式 3：

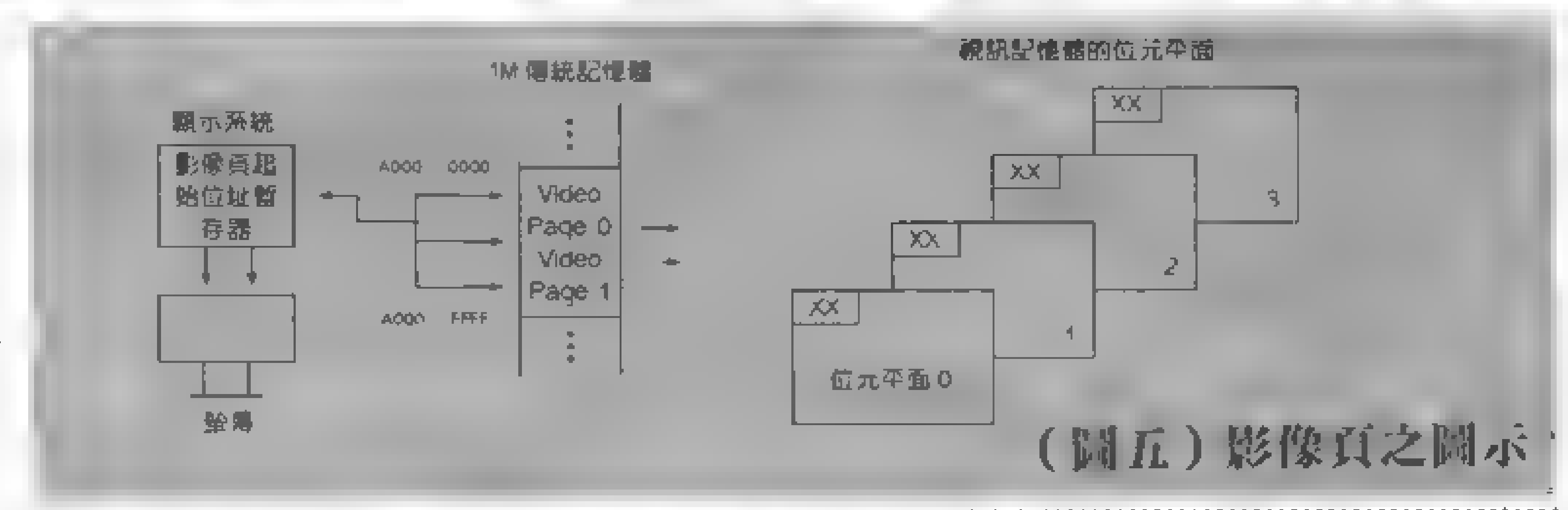
在 VGA 及 Super VGA 等較先進的顯示系統上才會有的寫入模式。在早期的EGA 顯示系統上，並沒有本模式的存在，而本模式在實際的應用環境中，實際上被使用到的機會也相當少。其最大的功能，便就是用來和前一次的位元平面讀取動作，而仍保留在顯示系統內部四個門鎖器的位元平面資料，作出 AND 的邏輯運算，然後再將運算結果當成本次寫入動作時，其新的位元遮罩數值。在本模式中，其動作之關卡有資料設定／重置，資料旋轉及位元遮罩等處理。

（E）讀取模式 0：

本模式是用來幫助 CPU 讀取四個位元平面時，任選一個位元平面中所存的資料；至於到底是讀取到那一個位元平面中的資料，則由顯示系統中的讀取映對選擇器（ Read Map Select Register ）來決定。因此當我們在本模式下，來進行任何讀取動作前，都需要先設定該暫存器，以使確保資料的正確性。

（F）讀取模式 1：

其實嚴格來說，本讀取模式並不是用來執行真正的讀取動作，它最主要的功能還是用來幫助程式，完成某些特定的資料比較之用，而比較的工作程序上，是由顯示系統先取出其內部兩個名為色彩比較暫存器（ Color Compare Register ）與色彩無關暫存器（ Color Don't Care Register ）之值，然後再將這兩者之值的 Bit 0 ~ Bit 3 做運算，產生出一個比較樣板（ Compare Templet，共佔四個 Bit 長度， 不過較特殊的是其除了 0 與 1 兩種狀態之外，尚存有一種稱為之不在意（ Don't Care ）的狀態存在），最後再逐一和四個位元平面的縱向資料（即所有位元平面的 Bit 0 為一組，Bit 1 為一組來依此類推）做比較；若等於的話，則於用來儲存結果的 Byte 上，其相對的位置中填入 1，反之則填入 0。等到八個比較工作均結束後，再將這個用來儲存結果的 Byte，傳回到 CPU 的資料匯流排上，使 CPU 可順利讀取到它，完成本模式的整個工作流程。



（圖五）影像頁之圖示

什麼是影像頁

在絕大部份的顯示系統之中，並不是其所支援的全部顯示模式，都能夠恰好把該顯示系統上所配置的全部視訊記憶體予於用完，因此會發生在某些的顯示模式時，會有視訊記憶體被浪費不用的情況產生。所以要如何善用每一部份的視訊記憶體空間，便就成了當初在設計各顯示系統的硬體工程師們，一個相當重要的技術突破點了。

為了能減低視訊記憶體的浪費空間大小，因此便就有所謂"影像頁"（Video Page）的觀念產生。從前面文章的介紹中，相信大家都瞭解在視訊記憶體中所儲存的資料內容，決定著螢幕器上所能顯示出的畫面為何。因此若能指定某個硬體暫存器，來告訴顯示系統上的控制晶片，目前螢幕器上的畫面內容是儲存在那一段視訊記憶體的位址上，就可以妥善使用絕大部份的視訊記憶體空間，而不造成任何浪費了。

在正確的應用方法上，首先將視訊記憶體中的所有儲存空間，依在該顯示模式下要顯示出一個螢幕畫面時，所必需使用到的記憶體空間大小為單位，來依序分割它們，並且再衡量 A000 ： 0000 ～ A000 ： FFFF 這段記憶體位址的使用狀態，來計算出究竟可擁有多少個儲存區域；至於每一段記憶體儲存空間，便稱為每一個影像頁。若要改變螢幕畫面的顯示內容，使其成為某一段影像頁中所描述的資料內容，則只要改變用來儲存影像頁起始位址的硬體暫存器，就可達到其效果了。這便是在使用影像頁的方式後，之所以充分應用視訊記憶體的工作原理。

影像頁的被使用，除了能夠達到善用絕大部份視訊記憶體的目的外，另一個額外所帶來的好處，便是能避免在程式更新螢幕畫面時，所可能產生的螢幕畫面閃爍現象。一般螢幕畫面閃爍現象的產生，乃是因為在程式軟體上的繪圖速度，趕不上顯示系統硬體在更新螢幕時的速度所產生；但是若在具有多個顯示頁的顯示系統上，我們便可以使程式軟體在進行繪圖動作時，先將其畫面繪在另一個目前尚未動作的影像頁上，當所有繪圖工作完畢之後，再改變儲存影像頁起始位址的硬體暫存器之值，使其指到該影像頁上，就可以讓該程式軟體更新後的圖形畫面，顯示於螢幕畫面之上。也由於內切頁是屬於快速的硬體動作，所以便就達到了避免螢幕畫面閃爍的目的。

相關參考書籍

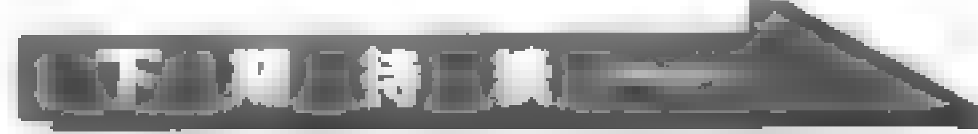
在各位讀者閱讀完了本專欄文章之後，您是否已經對於 IBM PC 系統上的各種顯示系統，其大部份顯示模式的運作原理，有一個初步的概念了嗎？若有的話，則恭喜您又朝向撰寫遊戲程式之路，向前邁進了一大步，相信對於日後在從事顯示系統的相關程式設計時，必定能夠有所幫助。而若無的話，則純屬筆者個人之錯，未能將所欲表達之意，訴於筆墨之間，在此特別盼您見諒。最後在本文結束前，筆者介紹幾本有相關的書籍，來供各位讀者日後進修及參考之用，願對各位讀者有所助益。

（A） VGA/Super VGA 技術手冊，李棟聲、楊宏彬合著，楊玄周編校、波全出版。

（B）EGA/VGA 程式設計指南（原書第二版），黃三益、許銘松譯，儒林出版。

（C） PC 影像系統程式設計指引，林國棟譯，碁峰出版。

（D）強力繪圖程式設計，吳啓源譯，格致出版。





網路上的休閒天地

前面幾期筆者對 InterNet 上的各種服務作了不少的介紹，然而 InterNet 上是否只存在著這些務實的應用程式和服務呢？當然不是的！本期筆者將帶領大家走訪一下 InterNet 上一些好玩的東西。

InterNet上純休閒的東西絕大部分都是屬於網路遊戲。當然，網路戲在近年來也愈來愈受到重視。類似於 DOOM、DESCENT 等等具有多人利用網路連線對打的 Game 也愈來愈流行。若要歸納出主因的話，應該在於這些網路多人對打的遊戲具有了幾個單人或雙人在單機操作的遊戲所沒有的特點：

1. 在單機遊戲上，由電腦扮演玩家的對手，所以玩家面對的，僅是一台電腦。它不會和使用者有意見上的交流或者是行為模式上的互動。而在多人玩網路遊戲上，玩家不但可以感受到遊戲作者所想經營的環境，也可以感受到一群在現實生活中的伙伴在一旁支持你或者和你對峙。也可以和其它玩家有良好的友誼交流。

2 由電腦所扮演的對手，受限於目前電腦容量和人工智慧製作之不易，所以動作的模式都不多，一個可完全預測的對手對一個遊戲而言具有很大的殺傷力！而多人玩遊戲很難找得到這種情況。

3. 在心理層面上，玩家在對打網路多人遊戲時，所感覺到的並不是在〞玩電腦〞，而是利用電腦這個工具在和朋友玩。

這些也都是 InterNet 上各種遊戲極端受歡迎的原因。在 InterNet 上的網路遊戲比 DOOM 之類利用區域網路連線的遊戲各加受歡迎的一個因是因為 InterNET 連線範圍比區域網路廣得多，可以認識更多的新朋友。筆者身邊就有不少從〞伙伴〞變成〞網友〞再變成好朋友的例子。目前 InterNET 上的各種遊戲服務受限於廣域網路在傳輸速度上的限制所以大多以文字模式的方式進行。或許有許多習慣於接受多媒體聲光刺激的玩家會認為這種遊戲一定相當無聊？事實上，網路遊戲的重點並不在於電腦的表現如何，而是在於〞人〞的表現如何，所以一旦迷上了網路遊戲，著迷的程度絕對比一般遊戲更加可怕！在 InterNet 上常常會看到一天上線超過 18 小時的瘋狂玩家。這在前一陣子也引起了一陣爭議。

以下，筆者將藉由文字介紹、線上訪談的方式讓您了解一下網路的魅力！讓一些線上的玩家們利用網路訪談的方式告訴您到底這些遊戲好玩在什麼地方！

網路麻將

網路麻將最早是由交大的研究生所〞研發〞，是該位學生的專題，並且曾經參賽得獎。網路麻將一次可讓上百位的使用者上線。每位使用者都可以開桌或者是參加他人已經開好的牌桌。只要每桌滿四人，遊戲就開始進行。遊戲規則和一般麻將相同，不過輸贏是算在玩家在遊戲中的〞分數〞中，而不是真的算錢。一進入遊戲玩家首先面對的是一間〞交誼室〞，在這裡可以自由自在地和牌友們談天說地。而利用指令可以看到目前有多少桌的牌局正在進行中，有那幾桌正〞三缺一〞，並且可以選擇加入那一桌的牌局。如果您對這個程式或這項服務有什麼意見的話，也可以到 news group 中的 tw.bbs.rec.mj去參加討論。

打過麻將的人都知道，打牌一定要有順眼的牌搭子，不然會很受不了的，所以各桌的開桌者（又叫〞桌長〞），是很重要的人物，通常各桌的桌長都會要求加入本桌的人要有什麼程度的功力或什麼習慣。而牌功高的人所開的桌也比較能吸引各路人馬前往參加。 QKMJ 就這樣開打了。附加一提的是，最近應香港朋友的要求，程式設計者把 16 張麻將改成 13 張香港麻將，叫做 HKMJ ，也上線開始服務了。想和香港朋友打牌或愛好 13 張麻將的朋友們不妨一試。網路麻將是要用到特殊的 client 程式的，所以可能只有工作站的使用者可以享受到這個遊戲了。（因為目前筆者見過的 client 程式都是工作站跑的，沒有 PC 版的），不過有些 BBS也是可以讓使用者玩網路麻將的，各路玩家們可能得自己找找了…什麼？說我騙稿費？好吧…那我們請幾個網路麻將的老玩家向大家說幾句話好了

…（以下訪問全部以網路完成，而且全部經過當事人同意刊登）：

筆者：Hi ! minshow !

minshow ：hi !

筆者：做個訪問好不好？要登雜誌的…

minshow ：ok !

筆者：現在網路麻將的站台有那些？

minshow ：只有一個啦！交大 140 113 209 32 port 7001或7002

筆者：聽說 7002 被改成 HKMJ ？？

minshow ：right ，不過沒去玩過。

筆者：你是什麼學校的？

minshow ：中央啊…

筆者：Great！和我一樣…

筆者：玩了多久了？

minshow ：這，…我想一下…大概一年半了吧

筆者：那不是超級老玩家了嗎？

minshow ：最近比較忙， so …

筆者：當初爲什麼想玩？

minshow ：同學介紹，試玩之後覺得很有意思，就一直玩下去了

筆者：你覺得對功力增進有沒有幫助？

minshow ：多少有一點，不過規則上不太一樣…

筆者：那裡不一樣？我看不是都差不多嗎？

minshow ：沒，像 QKMJ 不能過水，沒有花牌的胡法，槓牌也要現拿現槓

筆者：這對難度有影響嗎？

minshow ：沒有，只是覺得怪怪的，久了就好了

筆者：大部分的玩家都是那些人啊？高手多不多？

minshow ：眞正厲害的不多啦，看過最多的就是大學生和研究生，不過現在用 modem 上線的人愈來愈多了。

筆者：聽說你開桌的時候不喜歡利用 BBS 和 Gopher 連上來的玩家加入？

minshow ：那邊的速度都很慢，打起來會很鬱悶…

筆者：用 modem 上線好像一定要用 BBS 連來？除非你在工作站有帳號

minshow ：對啊……不過台大好像有開放 modem 的 guest 帳號

筆者：沒聽說過……大家都很喜歡打快？？

minshow ：玩久了都這樣，有的時候老玩家會湊在一起拼快…也有很多人上線不玩牌只是來談天的

筆者：BBS 不是就有 talk 功能了？



minshow ：QKMJ 快多了！ BBS 人擠得要死，慢得像烏龜…

筆者：竟然有這種事……

minshow ：haha ……

筆者：你有沒有聽說 OK Bridge 開始收錢了？

minshow ：don't know …

筆者：如果 QKMJ 也開始收錢？？？？

minshow ：回家玩……不過不太可能啦！聽說是專題……

筆者：你的總分現在是多少了？

minshow ：62 萬左右吧……隨時上上下下的

筆者：那最高的現在是多少？

minshow ：超級猛，有一百多萬……

（筆者註：一般玩家大多在十萬左右就相當好了）

筆者：聽說可以自己開桌自己玩來灌分數的？

minshow ：有的人是很愛利用半夜亂灌

筆者：有沒有胡牌的訣竅？

minshow ：這不是三言二語可以說完的，不過 lucky 很重要，你叫主編空一個胡牌專欄給我啊！

筆者：#$%$^^&^ ……

minshow ：sorry ，有人在拉我進牌桌了！

筆者：那下次再聊吧， bye !

minshow ：bye !

OK Bridge

OK Bridge 是一個活躍在 InterNet 上的國際橋牌遊戲。由美國UCSD、 Computer Science 的 Matthew Clegg 創作。而在 1994 年因爲被移至私人站台，需購買新的 Server 機器及支付數據線路租金，而改採收費制，需要付費才能成爲正式的使用者。未交錢註冊的使用者只能試用 30 天。此遊戲已在 InterNet 上使用數年，現有大約 2000 個經常上線的使用者。使用方式與網路麻將相似，當連上 GPS 後就可選則牌桌加入。若還不想加入站局還可選擇欲查看的使用者或牌桌，進入旁觀者模式觀看牌局進行。選擇牌桌前還可用指令查看其他人的戰史，選擇適當的牌友。使用者也可存下個人使用記錄，並可將牌局進行過程傳回 client 端。



因應橋牌有不同的規則，可選擇使用 SA（美規）或 Yellow Card（黃牌），還可以加入新的規則（可和同桌牌友商討後設定）。因為使用者來自世界各地，各人打牌習慣不同，加入牌局前，最好先徵得對家同意。

現在 News 上有 tw.bbs.rec.bridge 等討論區。許多 BBS 也有相關的精華區可取得中文的指令說明（例：交大資工 bbs.csie.nctu.edu.tw）而連上 GPS 的方法有：

（1） 經由 BBS 站台連線 --- 國內有 NSYSU Formosa（bbs.nsysu.edu.tw）提供此服務。

（2） 取得 okbridge client 程式 --- 在 UNIX shell 下用 [telnet 199.33.217.1 5332 | csh] 即可取得。筆者在上線的時候，不小心巧遇了一位認識了很久的玩家，正好提來和大家分享一下 OK Bridge 的樂趣。以下是簡短的對話內容：

筆者：玩 OK Bridge 大概多久了？

XXXX ：大概有二年了吧…

筆者：為什麼會想玩？缺牌搭子？

XXXX ： U got it ！上來這裡不管什麼時候都一堆人…

筆者：國外的朋友功力如何？有沒有什麼地區的特別厲害？

XXXX ：經常可以碰到一些高手，可是有些人的牌品實在是 #$%%^& …

筆者：你好像常在抱怨丹麥人？？？

XXXX ：太愛指責對家了，好像輸牌都不干他的事…

筆者：有這種事…最近不是開始收費了嗎？有沒有打算一直打下去？

XXXX ：現在有限制了，沒有註冊的 guest 可以加入的牌桌不多。

筆者：你對收費的看法如何？像 QKMJ 都不收費的。

XXXX ： OK Bridge 本來也不收費的，只是最近被趕到私人站台去了才要收錢過日子…

筆者：最近戰績如何？改天有空再來一場…

XXXX ：好啊！



各位可別被這個奇怪的名字給騙了！ MUD 的全名叫做 Multi-User Dungeon ，多使用者的地牢？？似乎更怪了…不過 MUD 的原創本意就是讓多位使用者在同一個由電腦程式所創造的空間中進行遊戲的服務，所以也有人干脆把 MUD 叫成了網路 RPG 。因為這個空間中的一切設定都採用 RPG 的系統。不過遊戲的內容通常不會有什麼正邪的勢力大決戰之類像 RPG 一樣有明確的目標。玩家只是不斷地在這個世界中探險、練功。 MUD 的世界是非常活潑的，而在程式設計方面，也是各家各有所長！目前有的 MUD 程式已經漸漸地把現實生活中可以看到的場所加入了程式中，比如說賭場、百貨公司等等。而有些 MUD 程式也採用了最新流行的 OO 架構，架於物件導向的 MUD ，都可以讓等級高的玩家自己創造自己的國度。是非常有趣也很累的！

基本上， MUD 的遊戲進行方式很像 RPG ，系統的管理者叫做〝神〞，在 MUD 中有絕對的權力，可以關住玩家、殺掉玩家、創造生物、武器等等，也可以為某些玩家打造專用的武器。而玩家們則不斷地在大陸上各地進行冒險和練功。玩家之間的互動是 MUD 中很重要的部分，有些 MUD 准許玩家們互結黨派，也可以互砍（街頭暴力？？）。有些 MUD 則只准許玩家在練功房互砍。 MUD 中的設定大多採用 AD&D 龍與地下城的架構。因此對於 MUD 中的種族、法術、職業等等都有一定的規則可循。剛開始玩的玩家們如果想要打得順一點，也可以找一位高等級的玩家罩你，在練功時會安全很多。 MUD 中也會有所謂的任務，通常是幫忙除掉某一類妖怪，完成任務都會有一定的獎勵，除了錢以外也會有稀有的寶物。

除了玩家們的互動外， MUD 程式中的 BUG 也一向是有趣的部分，有的 BUG 可以讓玩家們多拐一大筆錢，有的會讓玩家們多得一大堆的經驗點數，都是玩家們努力找到的後門，可以增加遊戲的趣味。

當然， MUD 中躲在天上的諸神們也不是整天混吃的。 MUD 中的規則維持（幫玩家主持正義）、增加新的任務、創造武器等都是神的責任。為了增加讀者們的了解，筆者特地情商了一位高手級人物和筆者記錄了由筆者的實驗室所管理的 MUD — Formosa 上某一位新手冒險的一天。各位可以體會一下 MUD 的魅力！有關 MUD 的連線法，是採用 telnet 的方法，不過有些 MUD 要指定連線的 port 。這些 MUD 站台的資料，在筆者前面的網路資源介紹中已經列過了，各位可以參考一下。





清晨起床，看看日曆，正好是我十八歲的生日，今天對我的一生來說是最重要的一天來說，因為生活在福爾摩莎的每一個人到了十八歲便要獨立，
自己在外過活，接受無窮盡的挑戰。簡單的收拾了行囊我便揮別了我生活了十八年的家來到了
Midgaard 神廟，看看自己身上沒有一樣像樣的裝備，只好向東邊走去，這裡是所有新手的補給站，看看地上，滿地都是訓練用的裝備，仔細的挑了幾樣，雖然裝備不算結實，但也還合用，於是隨手提起幾個麵包和幾杯水我便向西邊走去，西邊是一條綿延不斷的走廊，走廊上不時有各種怪物跑來竄去，我看了看，心中打不定主意要拿哪一隻怪物當我的第一隻犧牲品，這時北邊走廊來了一隻狗，牠走進來之後竟然就往我腳上撒了一泡尿，這時我心中火頭一起便舉起長劍往牠頭上砍去，過不了多久，這隻無禮的野狗變成了我劍下的第一個冤魂，看著地上的屍體心中油然的升起了一股快感，於是迫不及待的想找下一個來試劍，往北一走便看到了一個矮人牧師，於是便偷偷走到他的背後用力砍了一刀，沒想到他像是背後長了眼睛一般，躲過了我這一擊，並返身向我攻擊，霎時之間，我被他打了好幾下，我的傷口不斷流出鮮血，眼看情勢不對，我拔腿就往南邊跑去，回頭一看幸好他沒有追來，但我身上卻也受了很重的傷，不得已只好拖著沈重身軀的往神殿方向走去，一路上不斷後悔自己的莽撞無知，險些就命喪黃泉。回到了神殿我便往南去找莫洛托尼先生，在那裡你可用一點小錢就買到你想要的服務，當然療傷也是他的服務項目之一，我掏了掏口袋，幸好離家時身上帶了兩千金幣，此時正派上用場，補完了血我便提起精神重回了戰場，有了上次的經驗，對於對手我特別小心選擇，奮戰了幾天其間雖然險象環生，但我也終於升到了第五級，終於我也可加入職業工會，成為一個有職業的人而不再是流氓，考慮了一下，我決定加入戰士工會，因為成為一個飄泊四方的騎士，一向是我的志願，於是我便走到了戰士工會向長老表達了我的意願，長老毫不考慮的便答應了我的加入，並且給了我 120 個練習點數，並叮囑我好好善用，加上先前升級所賺身上一共有 130 個練習點數，心中盤算了一會，這些點數是要用來提升屬性還是學習一些戰士的技能，考慮良久，還是決定先把屬性加高這樣以後才能有較好的能力，打定主意之後，便來到雜貨店對面的賣法法師這裡，這裡賣法法師可以幫你把練習點數轉換成屬性值，而且在這裡還可以轉職成高等職業，不過對於現在的我還有點遙遠。經過一翻折騰，終於把練習點數全部用盡，而我的屬性也有了一番新的局面。此時的我渾身充滿了精力，迫不及待的想揮舞長劍大展鴻圖一番，來一場血洗福爾摩莎。

這個時候，忽然空氣中傳來一句話：『需要幫忙升級嗎？』我大吃一驚，我身邊沒人啊！神秘的某人又說了：『我可以帶你去逛一逛。』我心想這是個大好機會，於是就答應了！可是，為什麼看不到他呢？這時候，空中忽然浮出一個人影，是一位 50 級的邪劍士。哇！原來遇上了高手，怪不得會隱形術！『 folow me ！』他說，並且開始往前路飄去。偶酷！這些高等級的都用飛的，不會有狗對你小便…。忽然，我全身輕飄飄地浮了起來，被一股大力拖往西方急速飛了去，只看到身邊的景物不斷向後退去。『下次要對我用飛行術麻煩先說一下好不好啊？我心臟很沒力的耶！』我對他叫。他忽然在一座高聳入雲的高塔前停了下來，對我說：『前面是龍塔，自己小心打，我會在旁邊罩你！』龍塔？對一個一級的玩家而言好像太難了一點……『要怎麼做？』我問。『等一下你只管打，我會幫你的！』…說得真好聽…我硬著頭皮走入塔中，迎面而來的是一個龍人，手裡拿著銅鎚不好意地向我打來！我一時閃避不及，望著身上的鮮血以為這次真的完了，沒想到這時身上生出一股力量，所有的傷害都消失了！原來是邪劍士對我施了〝 Heal 〞的法術。在無性命之憂的情形下，我施展全力把龍人給殺了，得到不少的經驗值，還從牠身上搜出了不少金幣。我只覺得全身輕飄飄地一點力氣也沒有了，大概是太興奮了吧！這時邪劍士對我說：『不用太高興！等一下我帶你去打一個更大隻的！』。於他帶著我轉了幾個彎，到了一個房間裡，忽然看到一隻巨大的紅龍，雙眼狠狠地瞪著我，好像我是他的晚餐一樣…『噢… wait …這太大隻了吧？？？？』『不要緊張！』邪劍士輕鬆地說。真的嗎？紅龍開始對我展開第一次的攻擊，我不幸中了牠一爪，身上鮮血淋漓。生命力所除不到一半……就在這時，邪劍士也發出了一道邪惡的詛咒，一陣青光過後，紅龍竟然變成一隻鴨子！邪劍士哈哈大笑：『還不去捉你的高價北京烤鴨？』我使盡全力，在房間裡追著鴨子砍。這隻由紅龍變的鴨子還真是補！當場讓我賺了近四十萬點的經驗值和一大袋金幣，同時也拿到了龍皮護腕、龍翼披風和一枝[illegible]匙！邪劍士對我說：『時間不早了，我也要去上課了，今天就玩到這裡了，好吧？』當然好…我可不想和一大群的龍一起吃晚餐！於是又用了飛行術回到了莫洛托尼先生那裡結束了今天的進度！



Gravis的搖桿 —FireBird

筆者:Frank

Gravis 公司一向是個人電腦遊戲週邊的頂尖廠商，今年暑假的時候，軟世的主編將它的最新產品— FireBird （火鳥）搖桿交給筆者進行測試。和大多數新一代的搖桿一樣，FireBird有許多的特異功能和特出的外型，讓您充分地享受到玩Game的快感！

目前搖桿在外型設計上大可以分成二種不同的路線，一種路線是採用擬真的外型，另一種路線則是採用豪華的外型。採用擬真外型的搖桿大多適合在飛行模擬遊戲上使用，它的外觀就像是真的飛機操縱桿一樣，採用這型的搖桿自然比較在人體工學上下工夫。而 FireBird 的外型設計則走向另一種豪華的路線，它具有相當超時代的外觀，整個搖桿的外型就像二個不同角度重疊起來的方形一樣，在右方是搖桿，左方則是各種特別按鍵。所以總體來說，這隻搖桿的面積可算是相當地大的。當然，和擬真外型的搖桿比起來， FireBird 看起來實在不太像搖桿…二者在使用上的感覺也是相差很多的。一般的飛行搖桿底座通常不會很大，因此在使用上的時候常常會發生底座跟著搖桿晃動而影響操作性能的情形，因此在專業級的搖桿上都會加重底座的重量來免這種情形。而 FireBird 的大面積底座可以完全地消除掉這種底座晃動的情形，而且增大面積的底座可以讓您更舒適地將它放在大腿上使用（相信很多老玩家們一定都是將搖桿放在腿上使用的），不會有使用專業級飛行搖桿時那種如頂著千斤重擔般的感覺。美中不足的是，由於它的底座採用的斜向造型，使得放在腿上的時候很容易放歪。筆者在測試時有數次都是因為搖桿在使用中不自覺地滑偏了而使得方向轉變。

當然， Gravis 公司不斷地強調這隻搖桿的特異功能—鍵盤模擬。在這方面筆者實在要為 FireBird打個滿分。 FireBird 的機身上總共有 17 個按鈕，每一個按鈕都可以對應成鍵盤輸入，而且有許多種不同的輸入模式！舉例而言，筆者可以把某一個按鈕設定成鍵盤上的某幾個鍵（或某一個鍵），從此以後，只要筆者在搖桿上按下該按鈕，就等於在鍵盤上輸入了那些按鍵（或那個按鍵），而且輸入的方式也可以再細分為：

① Standrad Mode ：標準模式，以標準的速度送出設定的按鍵給電腦。

② Turbo Mode ：加速模式，以加快速度的方式連續送出訊號。

③ Step Mode ：分段模式，比如說，筆者設定某按鈕等於鍵盤上的a + b + c + d鍵在分段模式下，第一次按下該按鈕電腦會接到 a 的訊號，而第二次則會接到 b ，第三次會接到C…

無論如何，總有一個適合你所玩的遊戲的設定，可以說是考慮周詳的設計了。而除了模擬鍵盤外，它的按鈕也是可以模擬傳統搖桿的四個按鈕，只要在設定程式中設定好即可。傳統上，有些利用搖桿模擬鍵盤的產品都是利用一個常駐程式來攔 Game 的鍵盤輸入程式並且把搖桿的訊號轉成鍵盤的按鍵。 但遇到了使用自己的鍵盤控制程式的 Game 當場就失效了。而 FireBird 則是利用了搖桿上的鍵盤模擬晶片來對電腦送出訊號，所有的設定也都存在搖桿的記憶體中，因此絕對不會有上面的情形發生。不過這樣一來安裝上就比一般的搖桿費事一點了，使用者必須把鍵盤的輸出接頭從電腦上拔下來並且接上 FireBird ，再將 FireBird 的接頭接上電腦原來的鍵盤接頭及搖桿接頭。不過安裝完成後，筆者向各位保証，這些手續都是值得的

！事實上，筆者剛發現了一些新的使用法--利用搖桿來進行文書處理等工作！由於 FireBird 的設定如此地方便，因此拿來進行文書處理中一些要不斷重複的按鍵的確是相當有效！比如說每段開頭要跳四個空白，只要按個按鈕就可以了，而文書處理器中的一些特殊功能組合鍵也可以利用 FireBird 一次解決！實在是太太太方便了！從前個人電腦上有個程式叫 Sidekick 的程式是利用特殊按鍵來達成一次輸入多個預先設定好的按鍵巨集的功能，按那些特殊組合的按鍵有的時候也是非常麻煩的，沒想到 FireBird 可以做得比它更加方便！實在是玩家的一大福音！

說到 FireBird 有如此驚人的功能，那麼它和一般 Game 的相容性如何呢？它的搖桿部分表現得又如何呢？關於這幾點，筆者也有一分相當令人滿意的測試結果。筆者曾在 FxFighter 、 Hi-Octance 、 LionKing 、 Cycles （ GP 大賽車） 、 Descent 等等的遊戲上測試過這隻搖桿的表現，總體說來，它的特色如下：

①具有相當高的靈敏度—在 FX-Fighter 中，原本使用鍵盤操作時，會有許多絕招很難使上手，但是使用了 FireBird 之後，筆者一位第一次玩 FX-Fighter 的朋友竟然輕輕鬆鬆地打到魔王。在 Descent 中，它的靈活度也在筆者的腦中留下了相當好的印象。而筆者特地去找了一套封印多年的 Game ： Cycles （ GP 大賽車）來考驗 Fire-Bird，沒想到也輕易地過關！從前筆者也用過數種不同的搖桿來玩這類的賽車遊戲，發現，總是會有跳動的情形發生，而且常常要把搖桿拉到底，車子才有反應。這種情況在 FireBird 上令人相當意外地沒有發生！可見得 FireBird 的資料傳送速度較之其它搖桿是好了不少！

②模擬鍵盤的功能實在使人激賞！在 Fire-Bird的設定程式中，甚至還有專門爲各個有名的遊戲所設的設定檔！諸如 DOOM 、 Descent 等等的遊戲都有設定檔，使用者連改都不用改，只要把設定檔讀入，再把遊戲中的控制鍵設成原廠預設値就可以動作了！

③定向性能相當不錯！在 Descent 、 Hi-Octance 這種 3D 的飛行或競速遊戲中，定向性能是很重要的！而 FireBird 只要手輕輕地一推，飛行器就往您要的方向去了！相當地有準頭哦！不過使用時要注意盡量地輕手輕腳，如果過於用力，由於它的高敏感度，會使得搖桿"跑"到別的方向去，這點在 LionKing 這套沒有上下操作鍵，只有左右操作鍵的遊戲上會很明顯，辛巴可能會卡在螢幕上動彈不得。不過相信老玩家們手勁都可以控制得恰到好處才是。另外， FireBird 在大力的使用下，原先設定的搖桿上下左右界都會跑掉，要重新做過校正。算是美中不足的一點！不過要承受玩家一時激動所發出的"蓋世神力"，可能得要大型的擬真型搖桿才能辦到。像Firebird 這種精緻的東西還是多多愛護爲妙！

④對作業系統支援度強。除了可以在 Game 下有不錯的表現外，筆者也發現了， Gravis 附有一套 OS/2 的驅動程式。由此可見 Gravis 對產品開發的周延性考慮得相當不錯！

面對一個設定如此繁複的搖桿，您一定會覺得它的設定一定會非常麻煩。如果您這麼想那就太小看 FireBird 了！ FireBird 在 DOS 的使用環境下，完全不用掛上任何的驅動程式，而且擁有一套看起來就像 MS Windows 的設定程式！在執行後，使用者可以看到一個全部圖形導向而且具有視窗及選單的設定畫面。上面並且有 FireBird 的"玉照"，如果您想設定 FireBird 上的任何一個按鈕，只要在 FireBird 的照片上對那顆按鈕按下滑鼠鍵就會跳出一張選單，您就可以在選單中，選好您要將這個按鈕設定成什麼鍵（可以設定成一個或多個鍵盤輸入），並且選好用什麼模式輸出等等選項就可以了！由於是完全的圖形界面，所以使用起來非常快捷簡便！而 Gravis 原廠也提供了一些知名遊戲的設定檔讓您選用或修改，當然，您也可以將您最喜愛的組態存檔起來，下次再叫用時就很方便了！每次的設定在電腦電源關掉前都有用！而每個按鈕的速度、搖桿的感應範圍…等等，都可以在這個設定程式中設定好，讓使用者可以隨時將 Fire-Bird調校在最良好的狀態！

FireBird擁有良好的操作感，先進的外觀、方便的程式設定，在目前的市場上算是一套玩家級的寵物！如果您心動的話，不妨來試試看！



即使在這樣的狀況下，塔西思也還保有著一些基本的寧靜，但是很快的，這個寧靜就要被打破了，在進入塔西思的時候，由於門口的警衛發現了隊伍中的史東是他們所痛恨的索蘭尼亞騎士，所以便要將他們逮捕，帶往他們的統治者，讓他發落，坦尼思礙於有求於人，不便反抗，只好束手就擒，不過他為了預防萬一，讓雷思林和他的雙生兄弟留下來保護隊伍中的另外一部份成員，隨行的衛兵原本想要將這些留在紅龍旅店裡的人一起帶走，但是雷思林的魔法讓他們即使有了人數上的優勢，仍然不敢輕舉妄動，坦尼思和弗林特、史東、泰思等一行人才放心的離開。但是在前往統治者的宮殿的時候，一路上的平民發現了史東這個索蘭尼亞騎士之後，為目的孤單無依，被騎士們拋棄的記憶浮上了心頭，於是對著隊伍丟擲著一切可以拿到的東西，再加上不堪入耳的污辱，也待在隊伍中的泰思覺得不能袖手旁觀，於是他發揮了坎德人可怕的罵陣技巧，坦尼思想要阻止也來不及，一場混亂的暴動就這樣開始了，坦尼思一行人搞得滿身傷痕和髒汙才幸運的來到了統治者的宮殿中，但是造成這場騷動的泰思"又"不見了，弗林特對於這樣闖了禍又消失不見讓人擔心的行為感到十分不高興。

不過意外還沒有結束，他們在面見城主的時候，原先以為城主對他們的故事還算相信，總算有了一線生機，但是隨即卻注意到他身邊的兩個穿著長袍，有著熟悉的惡臭味道的龍怪，卻令他們感到前途一片黯淡，而在宮殿中史東為了騎士的榮譽挺身救了一位高貴的女士，但隨即發現這位女士比他所想像的更為尊貴，她是精靈族中因為數百年前一場內戰而與辛奈思提買不兩立的西凡那思提精靈族的公主—星光阿爾瀚娜，她原先是為了來這裡找到肯護送她到他們的森林中的護衛，沒想到卻因為人類與精靈間舊日的仇恨而受到極度的仇視，幸虧史東救了她。就在這些守衛將這些冒險者要送到監獄裡去的時候，卻突然出現了三個身份不明的蒙面人出現將他們救走，坦尼思原先以為他們又落入了龍怪的手中，後來卻發現這些人是史東搜尋已久的索蘭尼亞騎士團的成員，他們是來這個城市的大圖書館來搜尋大洪水前的記載，希望能夠找到當年巨龍之戰中擊敗邪龍的關鍵，不巧遇上了和隊伍失散的泰思，靠著泰思手中的資實之鏡（當然又是撿來的）他們找到了一份關於所謂的"操龍法珠"的記載，當年三種立場的巫師合力在巫師之塔中創造出了這個威力無比的球體，他們利用這個召喚來巨龍，使他們自投屠龍槍的懷抱中，其中並且也有關於屠龍槍的繪圖，但是其他的一切資料都付之闕如…

"在幻夢的年代裡，當我身為法師的前輩在克萊恩的社會中還是受到極度尊敬和崇仰的時候，這個世界上曾經有五座巫師之塔。"雷思林的聲音變得低沈，彷彿在回憶一些不堪回首的往事，他的雙生兄弟卡拉門一動也不動的死盯著洞穴的泥土地。坦尼思看到同時之間兩兄弟彷彿都陷入了一種黑暗的回憶中，不禁對於在雷思林的試煉中，到底在巫師之塔中發生了什麼可怕的事，讓他們的命運徹底改變了；但是他已經想到了，就算是問了也得不到答案，因為兩兄弟都曾發誓決不討論這件黑暗的過去。

雷思林停了一會兒，他深深的吸了一口氣，繼續道："當第二次的巨龍之戰來臨時，法師工會中最高級的大法師們聚集在一起，他們來到了五座巫師之塔中最雄偉壯麗的一AM蘊薩思城中的巫師之塔，目的則是製造所謂的操龍法珠。"

雷思林的眼神漸漸的渙散了，他嘶啞的聲音也停了下來。當他再開口時，彷彿他從身體裡找到了一股神秘的力量來支持他，連他的聲音都變得強壯有力、而且更為深沈，他的咳嗽也跟著停了下來。連卡拉門都對他的轉變感到十分的訝異。

當銀色的月亮索林那瑞升起的時候，穿著白袍代表善良的法師先進入了塔頂的大廳，緊接著努豪塔瑞－紅色的月亮像蒼穹流出的鮮血一般的出現在夜空時，穿著紅袍立場中立的法師進入了大廳，最後，像是群星間的空洞一般的努塔瑞，神秘的黑色之月也開始遮蔽了星光，穿著黑袍奉行邪惡之道的法師也進入了大廳。

"這是歷史上獨一無二的一刻，各種袍色和立場之間的歧異都被擺在一旁。另外的一次則是在當所有的法師都集合在一起對抗這個背棄他們的世界時的「失落之戰」，但是當時不會有人知道這個不幸的悲劇。當時唯一重要的就是阻止邪惡的力量再繼續主宰整個戰況，因為這股力量的唯一目的就是要摧毀世界上所有的魔法，好讓他自己深沈黑暗的法術得以統御世界。黑袍法師中的成員也曾經試著和這股力量聯合過"，坦尼思看到雷思林的眼中閃著奇異的光芒："但是很快的他們就發現，他們不可能做這股力量的主人，反而會被他掌握，變成一生一世的奴隸，於是操龍法珠在三個月亮齊聚，一起發揮他們最大的力量的時候誕生了。"

"三個月亮？"坦尼思迷惑的問道，但是雷思林彷彿沒有聽到，繼續用著不屬於他的聲音敘述著那個古老的秘密。

"那天晚上，無與倫比的強力魔法開始運轉了，他們的力量強到沒有多少法師可以承受；許多人倒下了，他們的精神和肉體力量一同被這個可怕的過程給榨乾了。但是在隔天早上，五個閃耀著詭異光芒，同時又被自己的陰影所籠罩的操龍法珠驕傲的站在台座上，除了一個之外其他的四個被送到另外四座巫師之塔中；這五顆操龍法珠在巨龍之役中，幫助正義驅走了可怕的黑暗之后…"

〜摘自＜冬日黑夜的巨龍＞第一章第八節

不過單單只是這樣就使得索蘭尼亞騎士評議會所派出來的這個特遣隊感到十分的高興，因為他們之中地位最高的德瑞克可以藉著這個機會再度爭取到許多的支持，從而在最近騎士團中的一連串內鬥當中得到最後的勝利，至於這些資料對於這個世界的意義？就暫時擺在一邊吧。德瑞克並且多次以資深騎士和領導人的身份要求史東將坎德人泰思和他的眼鏡一起帶到騎士評議會去，但是被史東以對朋友的忠誠為由拒絕了，德瑞克則威脅史東將來在獲得騎士身份的時候，必然會受到極大的阻撓，史東對於自己一生的夢想就要毀於這個狂妄的騎士手中感到無比的悲哀，但是他對騎士信條仍然不渝的信守著。正當這一群歷險歸來的英雄要回到紅龍旅店去跟他們的伙伴碰面的時候，突然聽到了熟悉的號角聲，隨之而來的是惡龍大軍中的藍龍支隊猛烈的攻擊，整座城市瞬間變成人間地獄，居民們呆呆的看著藍龍用閃電摧毀他們的家園和親人的生命，卻被眼前的恐怖景象給嚇的不能動彈，整座街上充滿了奪門而出的居民，隊伍在這種可怕的混亂下仍然試著要去跟紅龍旅店中等待他們的伙伴會合；另外一方面在紅龍旅店中的雷思林一行人已經做好了準備，寧願死在同伴的手裡，也不願意被俘虜；史東則再度在街道上救了精靈族的阿爾瀚娜一命，她對這個無畏的騎士感到十分傾心，但是因為自己的身份而不敢表露出來，只好婉拒了他遞送的好意，但是將精靈族中珍貴的能讓戀人心意相通的星之寶石送給了史東，自己則向著城外的援軍處奔去，而大夥兒在抵達紅龍旅店的瞬間，剛好目睹了旅店遭到可怕的攻擊，坦尼思奮不顧身的救出羅拉娜之後，也跟著旅店裡面的其他伙伴一起被埋在塌下的旅店殘骸裡；在一陣搜尋之後，眼見毫無生機，羅拉娜和弗林特、泰思、史東、三名索蘭尼亞騎士只好在惡龍大軍入城來之前逃出了這個風光不再的古城…

坦尼思和他的落難伙伴們，幸運的並未被塌下的旅店屋頂給活埋，而是跟著掉入了旅店的地下室中，就在一夥人又凍又餓，眼看已經撐不下去的時候，突然傳來了挖掘聲，不過卻是黑暗大軍的搜索隊，他們奉命來找這一群擊敗龍騎將凡德那的冒險者，生要見人，死要見屍；危急之時，原先趕往城外的精靈族公主阿爾瀚娜這時帶著獅鷲獸飛了回來，殺退了這個搜索隊，她並且以安全的脫逃為條件，交換這些勇士跟她回到在這場大戰的早期就已經被棄守的西瓦娜思提森林，去看看她失去聯絡的父親，同時也尋找據說被她父親當作與黑暗大軍決戰的最後武器－操龍法珠…在獅鷲獸幾天幾夜的不斷快速飛行之下，暫時擺脫了藍龍支隊的追擊，不過在到達西瓦娜思提森林的同時，原先服從阿爾瀚娜命令的獅鷲獸卻突然之間不肯再飛近，一行人只好徒步接近這座森林…

呈現在他們眼前的是一個地獄般的景象，原先美麗的森林失去了她的寧靜，各種噩夢般的兇獸充斥著，連樹木都被強大的執念給扭曲成了醜陋的模樣，阿爾瀚娜執意要進入，雷思林警告這裡面所潛藏的危險可能足以送命，但是坦尼思在衡量了結束黑暗大軍的統治和己身的安危之後，毅然決定冒著生命的危險進入這個噩夢般的森林，但是在進入之後，在面對了無法擊敗的敵人和危險之後，雷思林為了能夠度過這個空前的危機，決定向一向守護著他的神秘導師求援，在以不為人知的代價換取了改變未來，讓隊伍能夠活著走出這片森林的能力之後，雷思林的紅袍神秘的變成了象徵立場邪惡的黑袍，並且他說…

"讓我告訴你一件事－我們是在一個夢境裡面－精靈王羅拉克的噩夢，同時也是我們每一個人的，我剛剛所看見的未來可能幫助我們，或是讓我們仍然逃不過一劫。但是有件事，你一定要記住；雖然我們的身體醒著，但是我們的心智，卻因為強力的魔法而沈睡著，死亡也只存在於我們的心裡－除非我們選擇和夢境一起死亡…"



“那為什麼我們沒有辦法從這可怕的夢境裡醒來？”坦尼思憤怒的說道；

“因為羅拉克對這個夢境的執念遠遠強過你要醒來的努力，當你能夠說服自己這只是一個夢的時候，你就會回到真實世界裡。”

“那麼如果像你所說的一樣”坦尼思問道：“你相信這只是一個可怕的噩夢，那麼為什麼你不醒來？”

“也許是因為…”雷思林臉上帶著難以理解的笑容，“我選擇了不要醒來。”

坦尼思感到無比的困惑；“我不能理解你說的話！”

“你會的”，雷思林大膽的預言道：“或者你會無助的死去。在這兩種狀況下，這都不再重要了。”

在面對著這些不知是真是幻的景象時，眾人只好各盡自己的力量作戰，史東不願意接受雷思林的保護，而獨自一人離開了隊伍。相反的在這個幻境中，原先體弱的雷思林在夢境中竟然可以扶持卡拉門，一方面擊退那些可怕的黑暗生物。在到達精靈王羅拉克的高塔前，隊伍中已經有不少人倒在這些死靈巫師手中，連泰思和緹卡都倒在高塔的門口，不過竟然連奇蒂拉和羅拉娜都出現在這個奇異的夢境中，在高塔最高的房間中，最後生存下來的伙伴在和大群的鬼怪以及一隻巨大無比的綠龍作戰，史東勇敢的倒下了，連坦尼思都在面對大群的敵人時感到不知，但是雷思林使用強大無匹的魔法將這隻綠龍擊退了，隨即他們醒了過來…

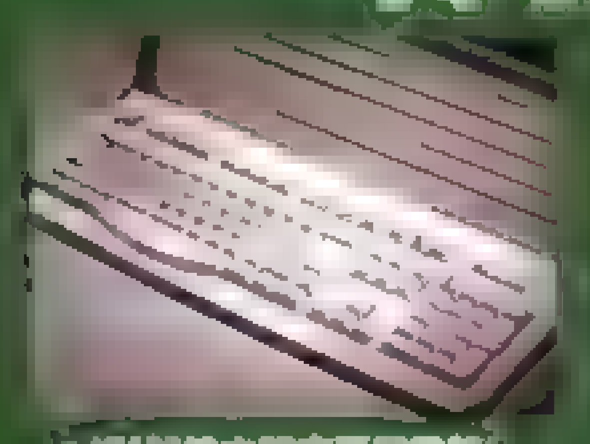
在大伙經歷了這一場可怕的夢境之後，不禁開始探詢起真實世界的原因，才知道原來當初羅拉克為了抵抗黑暗大軍而冒然使用力量強大的操龍法珠，但是自己的心靈力量卻不夠強大而反被法珠所控制，讓整個原本美麗的森林變成可怕的噩夢大地，夢中的那隻綠龍—賽安、血爆，就是當初被囚禁法珠裡的龍魂，他對這個世界的痛恨讓所有試圖控制他的人都有可能反落入可怕的心靈牢籠和地獄中。羅拉克在這段落入法珠控制的日子中吃盡了苦頭，雖然他的威力趕走了黑暗大軍，但是卻把精靈族世居的森林變成了噩夢一般的修羅場，阿爾瀚那面對了這樣的景象，決定在戰爭結束後將他們的族人帶回到這裡，重建他們的家園，羅拉克在見到自己的女兒安然無恙之後，終於放下了他對這個世界唯一的牽掛離開這個紛亂的世間。隊伍雖然知道使用操龍法珠的危險性，但是為了面對將來的決戰日，他們還是要帶著這個法珠踏上對抗黑暗的旅途。

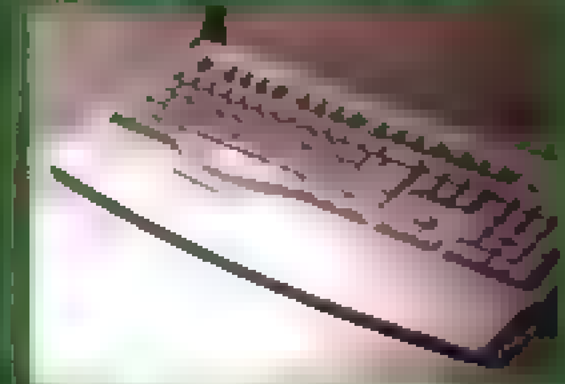
而跟他們因為意外而分別的羅拉娜一行人，根據著古籍的記載，前往大冰河找尋另外一顆操龍法珠，在那裡他們遇到了自古就生存在冰原上的種族，照著他們的指引，在歷經重重艱辛的冒險和犧牲了兩名勇敢的騎士之後，擊敗了另一個號稱「狼主」龍騎將和他手下的海豹人，奪得了另外一顆操龍法珠和一個屠龍槍的殘骸，一群人並且前往索蘭尼亞的騎士評議會試圖找出這個操龍法珠在正義與黑暗的戰鬥中能夠扮演什麼樣的角色。但是就在即將抵達騎士的前哨站的時候，守護這顆法珠的白龍史力特追蹤而至，他噴出的冰風將這艘船摧毀的無法繼續航行，使得羅拉娜只有被迫靠岸，但是在岸上遇到了精靈族的巡邏隊，隊伍中的吉爾賽斯以為遇到了自己的同族，但是卻反而被他們攻擊，原來當年因為內戰而分開的兩個精靈族都為了避難而躲至此處，連原先居住此地的野性精靈也被他們給奴役，兩方都為了彼此長久間的仇恨而鬧的不可開交，只差沒有重蹈當年內戰的悲劇，隊伍在這個敏感的時刻抵達，他們手中的操龍法珠變成了一個重要的籌碼，派給他們的野性精靈嚮導師西微拉則告訴他們自己的略迦納思納精靈族受到歧視的遭遇，使得狀況更加複雜，而在回到了羅拉娜自己的族中時，她的兄長波修斯和父親都以羅拉娜是奎靈斯提的精靈族為由，聲稱操龍法珠的所有權也自然屬於他們，要當作精靈族在面對黑暗勢力時的守護神，羅拉娜面對自己的伙伴和難以割捨的親情以及動亂的局勢，不禁感到十分的困惑和難以抉擇。而如果在這邊耽擱過久的話，眼看著黑暗大軍就要征服全克萊恩了，然而精靈族還在這裡骨肉相殘，真是相當諷刺的一件事，而在這裡他們遇見了當年的鐵匠泰洛斯，不同的是，泰洛斯在一段奇遇之後，獲得了神所鑄造的銀臂，取代了他所遺失的右手同時也成為精靈族唯一相信的人類；不過在權衡輕重之下羅拉娜只得背負著叛出家門的罪名，在西微拉和銀臂泰洛斯的幫助下，一伙人包括吉爾賽斯等都一起逃出了這個精靈的臨時屯墾地，在途中精靈族的亡者之河中看到了與龍惜作戰死亡的戰士屍體，他們了解到即使是這個看來偏安的屯墾地也不能免除黑暗的侵襲，一行人沿著亡者之河順流而下，在精靈族高超的追蹤技巧下一行人無法擺脫掉背後緊跟不捨的追蹤者，在一個隘口上索蘭尼亞騎士德瑞克不顧隊伍的安危，堅持要和背後的精靈交戰，史東不管這個騎士在備分上是自己的長官，甚至違反了他比生命還看重的騎士信條阻止了德瑞克的愚蠢行為，導致日後德瑞克在評議會上指控他違反騎士信條，要求剝奪騎士身份的導火線；羅拉娜眼見這個情況不能再繼續下去，若是耽誤了操龍法珠送達評議會的時間，後果不是任何人可以想像的，於是決定由史東和兩名索蘭尼亞騎士帶著操龍法珠先前往評議會，而羅拉娜的這一組人負責將追蹤者引向錯誤的方向。

下期待續

亞洲綠色電腦

省電 低污染 低噪音 低輻射 可回收







F575V・F590V・F5100V



桃園市 簡敏智

Q 問題診療室，您好：

在下有幾個問題想請教您：

①貴刊曾在第 77 期的 PC 地帶介紹一片「終極遊戲challenge卡」本人看得十心動，不知如何購買，售價多少希望能夠刊出。

②有許多會使用 PCTOOLS 來修改遊戲，而貴刊卻不再徵此類的文章，使不少人無法展現自己的能力，我有個小小的建議，是否可去徵他們已做好的檔，然後放在貴刊所附的光碟裡，讓貴刊所讀者們可以拿來使用。

③貴刊能不能刊出有關 PCTOOLS 的使用方法，及一些相關資料，讓不會使用 PCTOOLS 的讀者可以學習。

④是否可將 PC98 、 DOS/V 遊戲終結者的圖片檔放在光碟片中，或把這二個單元就直接存光碟中好嗎？

A 簡讀者你好：

①「終極遊戲魁星卡」為 ADVENCE ACT CONSOLE TECHNOLOGY INC.所開發，該公司位於美國，但本刊作者賴福鑫是由美國郵購公司所購得。以下即是該郵購公司的資料，讀者若有興趣購買，可先用 FAX 向其詢問目前價格，再決定付款方式。

電話：002-708-7066720

FAX：002-708-7066721

地址：1000 EAST WOODFIELD ROAD SUITE 102 SCHAUMBURG IL 60173

（以上資料感謝特約作家 賴福鑫提供）

②將遊戲修改後，無論是平面的雜誌刊載，抑或存放於光碟中 ，皆是極不尊重智慧財產權的行為，對於遊戲的開發者而言更是一種傷害。因此若雜誌媒體加以刊登，無異是助長修改之風氣。有鑑於此，此舉自是不可為！不可為！

③刊載此類文章當然是可以，但若學習 PCTOOLS 是為了處理一般磁碟工作，立意自是甚佳。但若是學來修改遊戲，那就……

④當然是不好囉！這種行為也是侵權的一種，除非該 98 、 DOS/V 之軟體在台灣有廠商代理，且經由本刊向其代理商確定授權轉載，否則是不可以出現在光碟中的。

台中市 邱瑞景

Q 主編大人您好：

小弟有幾個問題困擾已久，想就近問廠商，可是廠商總是說的我一頭霧水，而且態度上，不是很甘願的樣子，好似我問的問題太淺了，不太屑於回答，而每期的軟世雜誌雖然都有問題診療可是都不是我想要的，可是我還是每期都買。

我的問題就是① VGA 和SVGA 差別在哪？是不是遊戲軟體上註明配備須要SVGA，那擁有 VGA 的電腦就不能玩了。

②如何去分別 8BIT 和 16BIT 的音效卡，我只知道我的音效卡的驅動程式是 JAZZ SYS 其餘一概不懂，問廠商，廠商說是 16BIT 可是每次設定遊戲時，總是無法去選擇 Sound BLASTER 16 那一項，真是他○×。

③市面上有 GVC 品牌的光碟機嗎？如有那中文如何稱呼，試問好幾家電腦公司，他們都說沒聽過，可是我的光碟機上卻印著 GVC 的英文字，難道是地下工廠生產的。

④最近螢幕在使用時，總是有類似蚊子在飛的聲音，可是如果用手把螢幕的電線拉一拉就沒有了，可是過了一會聲音又來了，真是我快被他吵死了，該不會壞掉了吧！用不到一年耶!!

A 邱讀者，你好：

(1) VGA 和SVGA 其實沒有很大的差別，SVGA 是標準 VGA 的增強版本，它可以顯示640 × 480 256 色以上的高解析度和高色彩的畫面。若遊戲封盒上註明只支援SVGA顯示模式，那一般的 VGA 卡就必須透過驅動程式，才有辦法顯示SVGA模式。由於各家顯示卡的驅動程式不盡相同，因此最好是使用顯示卡所附帶的。若原程式已遺失，本刊所附贈的光碟內也有一萬用驅動程式－UNIVBE EXE 可使用。

(2)由於你並未說明音效卡是那一種廠牌，但從驅動程式的檔名判斷，應該是 16 BIT 的「爵士卡」。由於你的音效卡是「相容」於聲霸卡，無法設定成 SOUND BLASTER 16 ，除了與相容性有關外，遊戲挑音效卡也是主要因素之一。

(3) GVC 為致福股份有限公司的商標，其公司生產有MODEM、NOTEBOOK 等電腦硬體產

品，經本刊向其台北總公司查證後得知，該公司一年前生產過二倍速光碟機，因此可以確定你的光碟機是該公司的產品。

(4)螢幕在使用時若有雜音出現原因很多，由於讀者提供之資料過於簡略，因此做本刊就可能發生之因素做一說明：①變壓器產生的振動過劇導致雜音出現②高壓線圈零件老化③顯示卡發出之頻率信號超出螢幕所能接受（但還是能處理）的範圍。

台北市◎黃先生

Q 問題診療室您好：

近來，我買了一期貴公司的雜誌，但其所附的 CD 片在我電腦執行時，便會出現 DOS/4GW 等兩行字就當機了。

①我有執 univbe.exe 檔，但情形相同。

②我有試過開機時按 F8 鍵，在 EMM386 時選 NO 但亦無效。

③我有將 EMS 全開，但亦無效。

我的電腦配備為 486DX2-66 、 8MB 、 VGA 、 HD ： C/540M D/130M 、 CD-ROM ： PHILIPS 2 倍速、 PHILIPS 聲霸卡 16Bit 。

附上小弟之 config.sys 及 autoexec.bat 檔。希望貴公司能撥冗予以指教，謝謝。

A 黃讀者你好，

以下就用你所附之檔案內容來作說明：

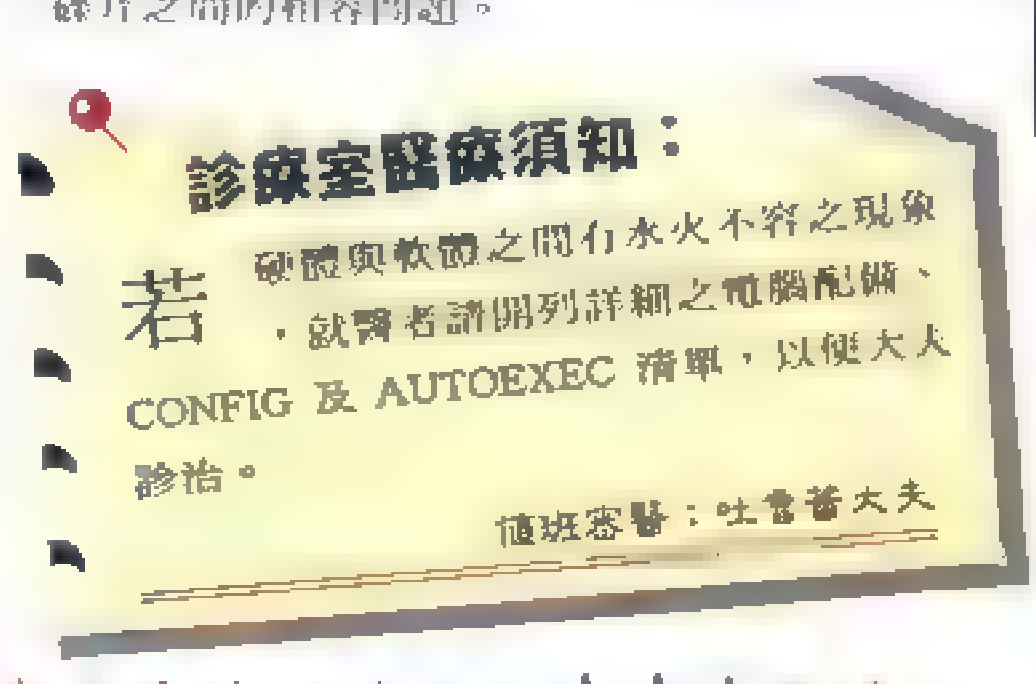
■ **CONFIG.SYS**

```
devicehigh=c:\dos\smartdrv.exe 2048 /1/c
 1024    ←關閉此行指令
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE  RAM
 4096 ←關閉此行指令
DOS=HIGH 、 umb
BUFFERS=30 、 0
FILES=30   ←改為 40
LASTDRIVE=e
FCBS=4 、 0
REM**PHILIPS CD-ROM interface initial-
ization
devicehigh=c:\musicsys\cdifinit.sys /T:1
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM
C:\ DOS\ /P
[COMMON]
STACKS=9 、 256
RME**CD-RROM driver - added by
PHILIPS Setup **
DEVICEHIGH=C:\MUSICSYS\CDRROM\
VIDE-CDD.SYS /D:MSCD001
```

■ **AUTOEXEC.BAT**

```
@ECHO OFF
PROMPT $p$q
REM**Microsoft CD Extension - added
by PHILIPS Setup**
LH C:\MUSICSYS\CDROM\MSCDED.EXE
/DIMSCD001 /M:12 /V
REM ** Added by PHILIPS Setup **
SET SOUND16=C:\MUSICSYS
SET BLASTER=A220 I7 D1 T4
LH C:\MUSICSYS\SNDINIT.EXE /B
LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE 512  ←關閉
此行指令
PATH  C:\WINWORD;C:\WINDOWS;C:\
DOS;c:\et3;
SET TEMP=C:\DOS
LH DOSKEY
LH d:\mouse\mouse
PATH=C:MUSICSYS,%PATH%
cls
dir/w
```

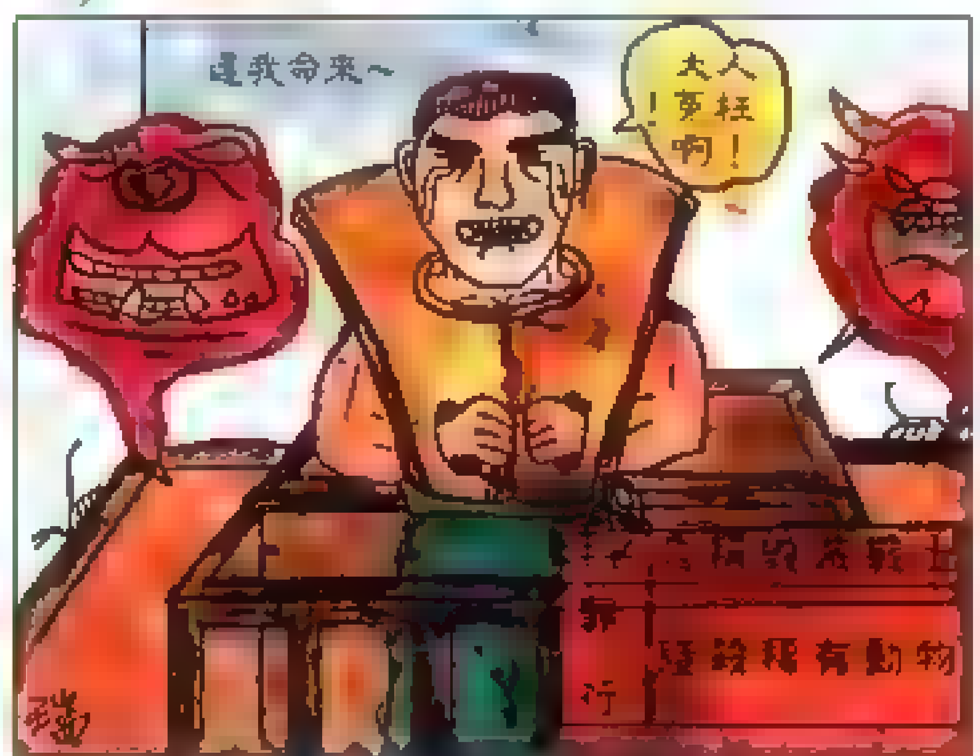
將 CONFIG 與 AUTOEXEC 檔做完以上修改後：①重新開機讓這二個檔案生效。②執行 UNIVBE程式。3 鍵入光碟執行指令 SWM 。等待 DOS 4GW 訊息出現後，觀察光碟是否有讀取現象。若依然無法使用，極有可能是光碟機與光碟片之間的相容問題。

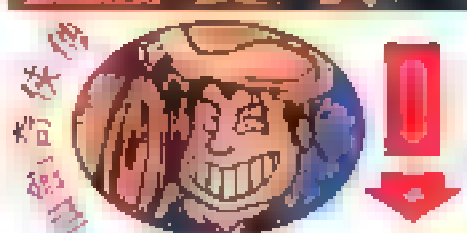


電玩短路



沒想到毀滅戰士也有 人！



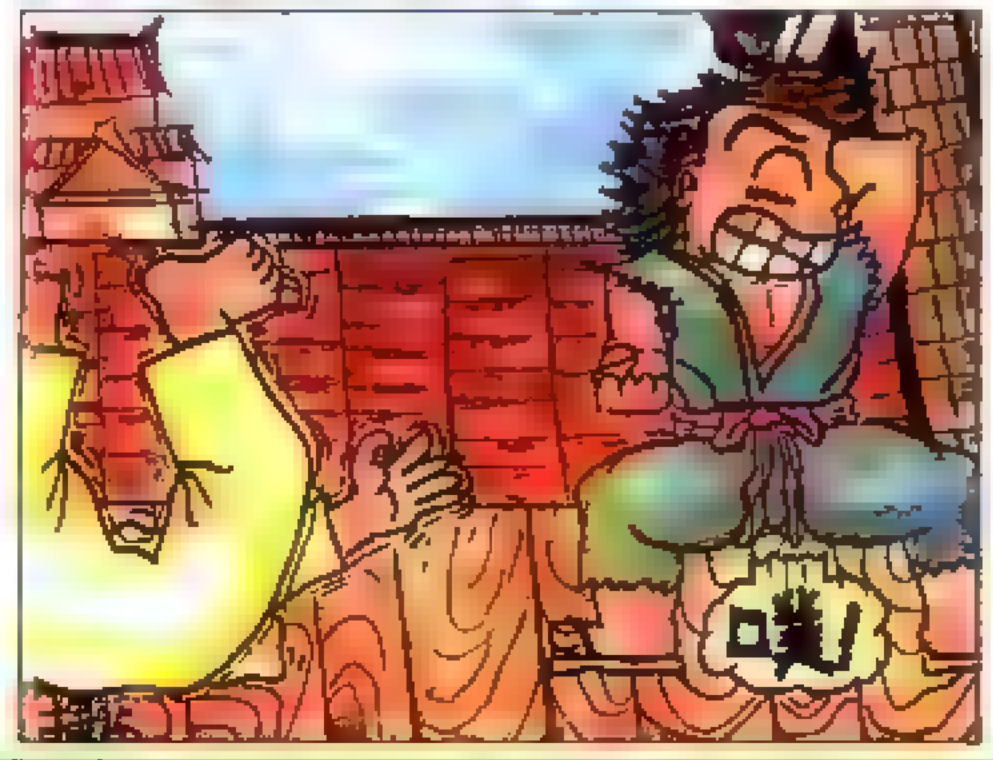


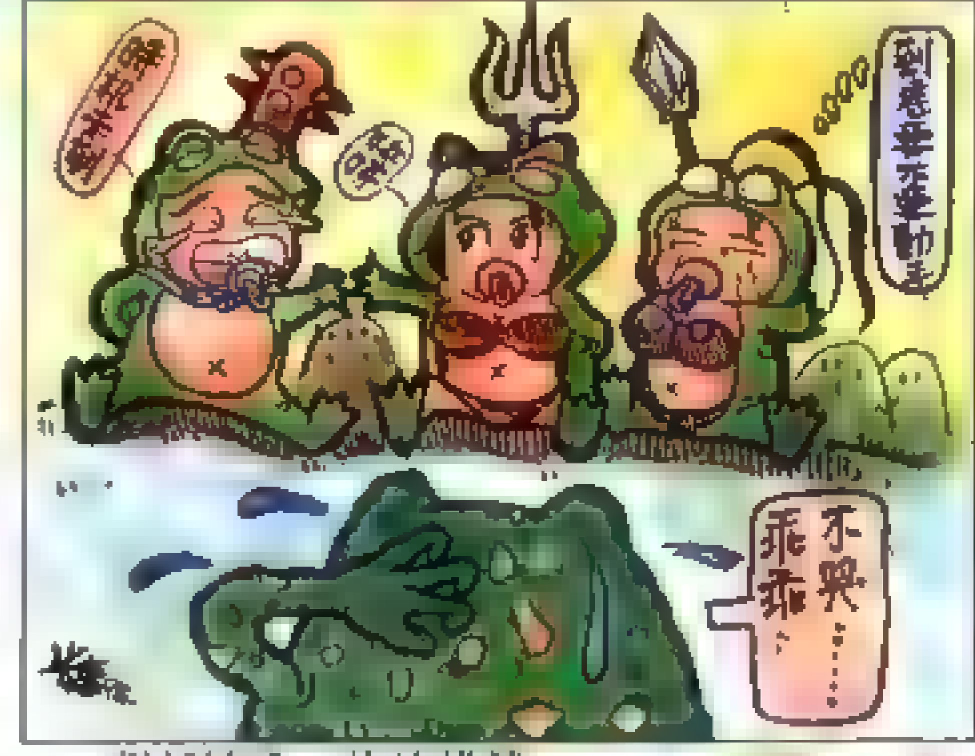
闖蕩江湖，身上銀兩，多多益善…今逍遙有個機會見美女出浴，心想：機不可失…





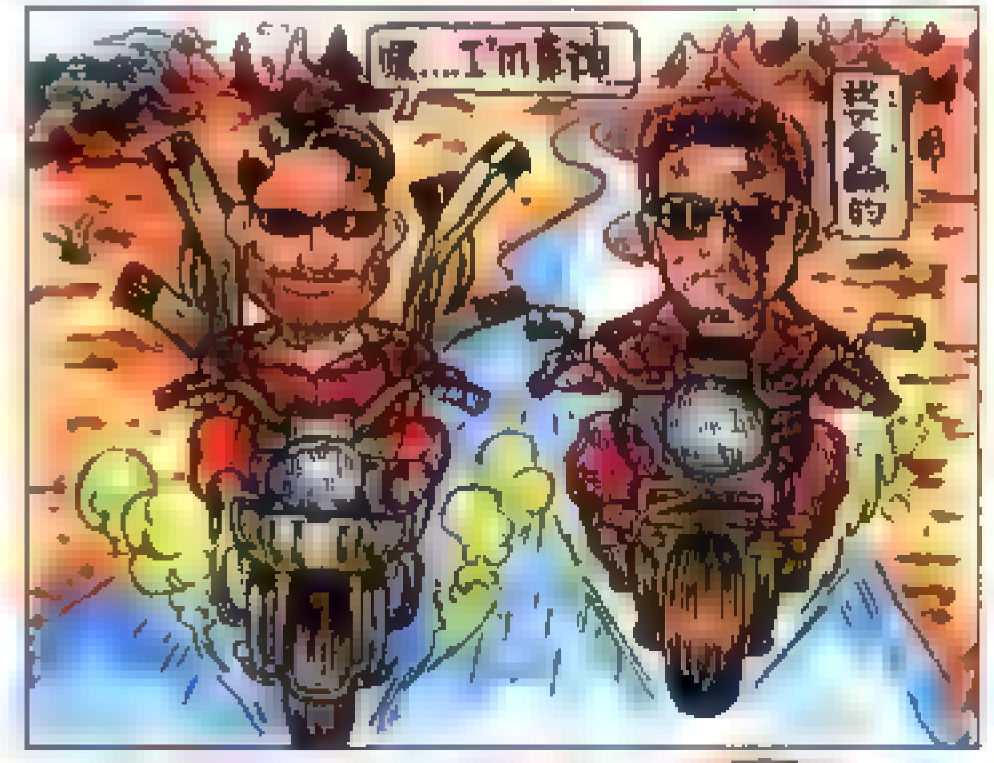
我們的豪鬼兄，在過關時都會擺出一個「特殊」的動作，可是有時也會忍不住…





想打敗噁心的蛤蟆精，可不是件輕鬆的差事，瞧一下角們費盡心思打扮成小蛤蟆還不見得有機會動了呢…





俠盜人傑的 DEN 學和路上的飆客比車良，較長短，不過為上吃了頭上個頭銜名，車神之名會是誰的呢？他們可要好好《ㄚ丶一《ㄚ丶了。





話說林月如那刁蠻的個性解釋 十年仍未改變…真苦了李逍遙…



GAME SHORT





超級灌籃人賽的張的潘籠，若在全世界最強的空中飛人眼中，大概會認為這是馬戲團的空中飛人雜耍吧！





李逍遙所獲得的天師符與天師道袍，原來是在鬼陰山才派得上用場…

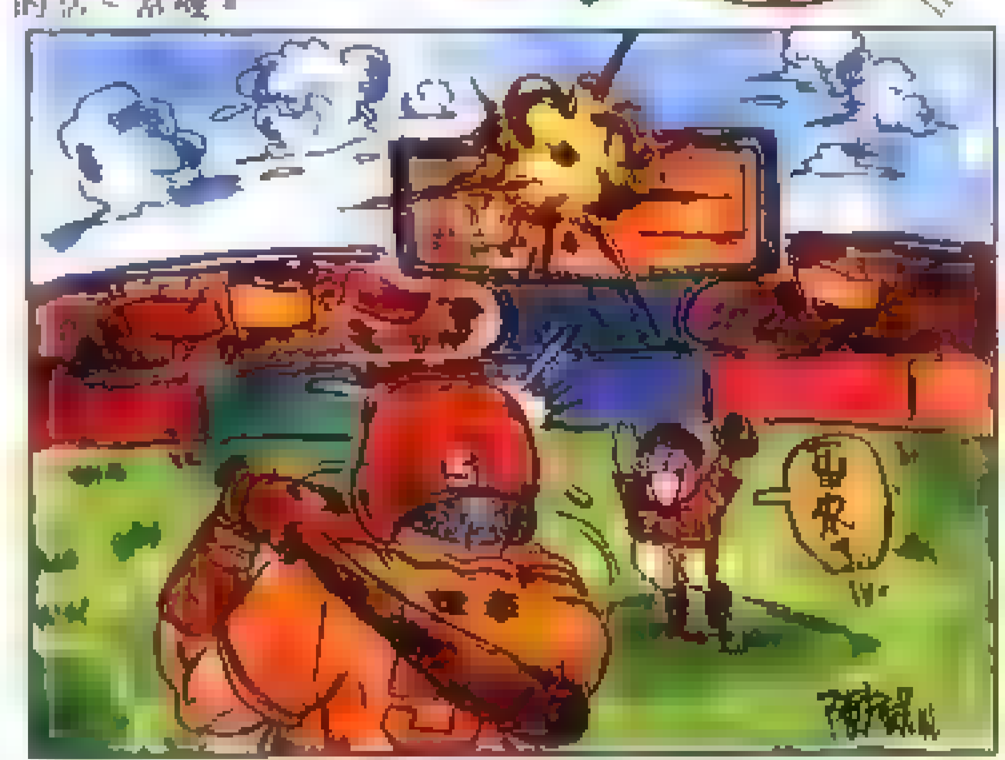




披薩大亨在台灣開分店，卻慘遭滑鐵盧，原來隔壁開的是…



擁有大砲型的選手固然是好，但是也有壞事的時候，萬一不幸擊出中間方向擊毀看板的全壘打，這下可就前功盡棄了，一切比賽重新再來，嚴重的話～當機。





仙劍還有起死回生妙用；但是李逍遙萬萬沒想到，後遺症竟如此可怕…





劉伯溫神機妙算，除了替朱元璋打下明朝江山，更為自己的下半輩子建立了攤「爆料」的事業…



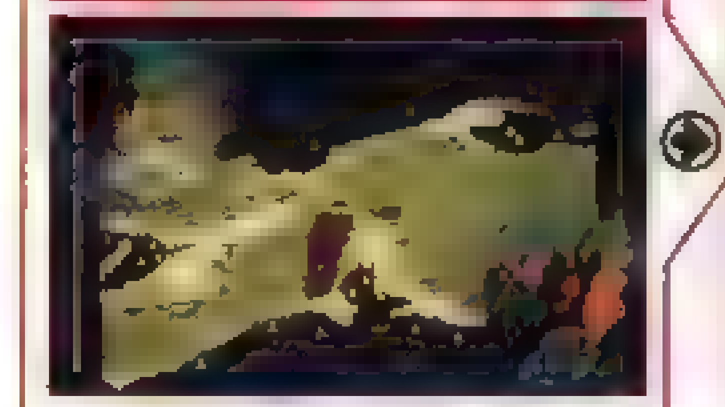


吳俊賢

開始在 DOS/V 欄看過天翔記的介紹後，心裡便有種驚豔的感[redacted]。再加上自己親身玩過一次，那份感覺更加肯定它是一套好遊戲。在內政的功能方面可說是相當的完備，例如：開墾、講義、隱居…等等。其中，披露這項目是作者認為最特別的地方，因為在此可看見手下的武將們為了一件家寶在那拼命，並且還會有一些社會名流前來參加，如果輕視他們的話可是會死的很慘。而在戰爭此面來說，有很明顯的偷功減料，這點和三國志四代一比較的話，能夠很容易的比較出來。（大概是怕這次如果作的太完備，下次沒東西可出吧！）音樂方面，因為有 CD 音源所以聽起來感覺不錯。如果你也是信長迷的話，天翔記會是你最佳的選擇。


①終告統一全國


②歷經無數征討


③安定全國民心

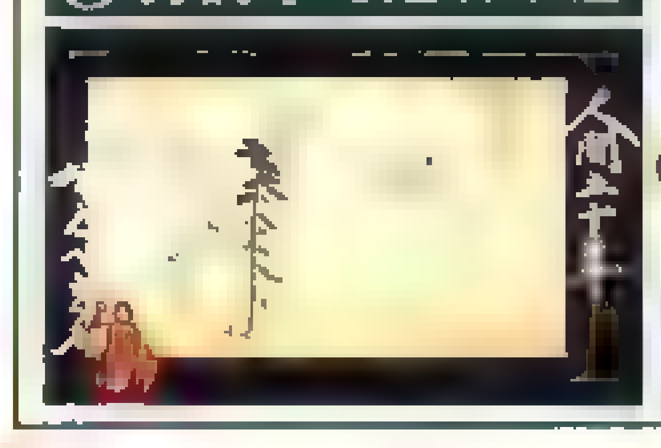

④培養各類人才


⑤中國龍日本旭


⑥王者風範


⑦會見文武朝臣


⑧和平的夜晚


⑨好詩！可是看不懂


⑩哦！影武者


⑪呼！終於結束了

JACKY

鬼屋魔影3

呼！在電腦裡逛了一天二夜後，終於逛出了鬼屋魔影3這個大迷宮，在玩過許多同類型的冒險遊戲中，我還是覺的鬼屋魔影最好玩，而且這次在鬼屋魔影3裡無論是劇情、人物，或者是在音效方面，都表現的相當不錯，至於在人物變化上，也多了美洲豹和警長兩個角色，在炎炎的夏日裡，一個人躲在光線微弱的房間裡玩，可是別有一番風味呦。

1 慘遭圍毆



2 不要殺我！



3 寶石發出光芒



4 哈！哈！你們死定了！



5 安息吧！



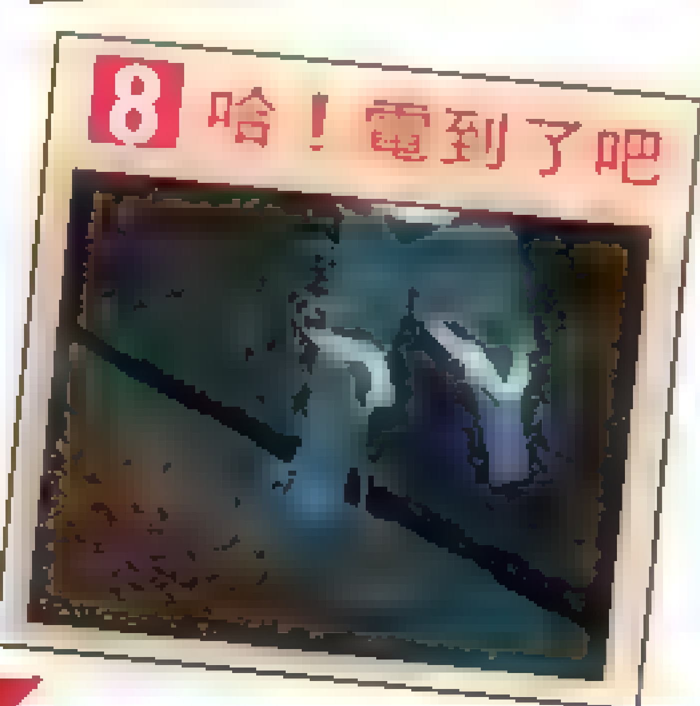
6 趕快把電線割斷



7 邪惡的靈魂



8 哈！電到了吧



9 我們回家吧



10 再見了！





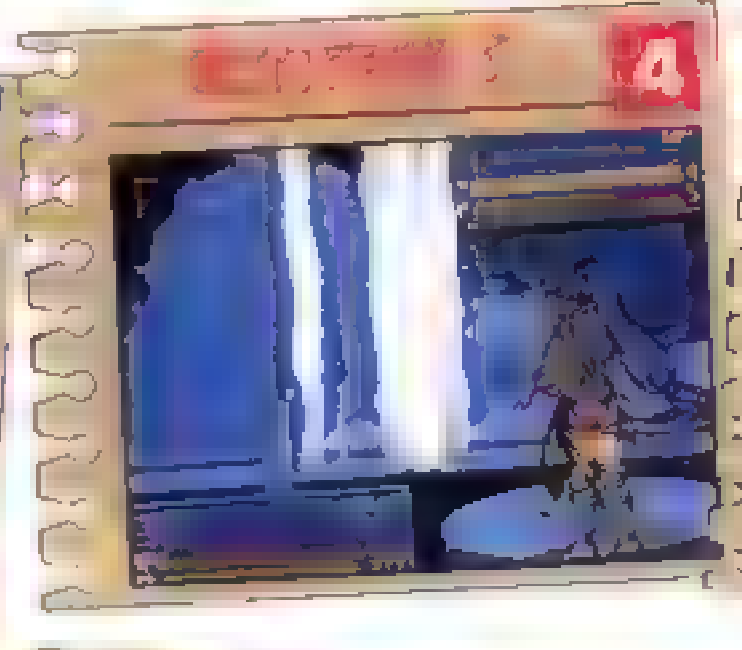
／罐頭

暌違已久的炎龍騎士團Ⅱ終於推出了，相信這是所有炎迷心中所發出的吶喊吧。小弟拿到遊戲後努力了好幾天，終於玩到了真正的結局，在此與大家分享。想打到真正的最後一關，必需收集寶物，而且又很難收集，加上敵人多、實力又強，一場仗打個一小時多，實爲平常之事；不過動畫方面可就棒多了，不但流暢，且個個都很有魄力，若要挑毛病，就是遊戲難度太高了，並且這次不支援滑鼠，雖然如此，他還是我心中的最愛，讓我們一起期待炎龍騎士團Ⅲ吧。


試試我的天火術 1


有燒烤的味道喔 2

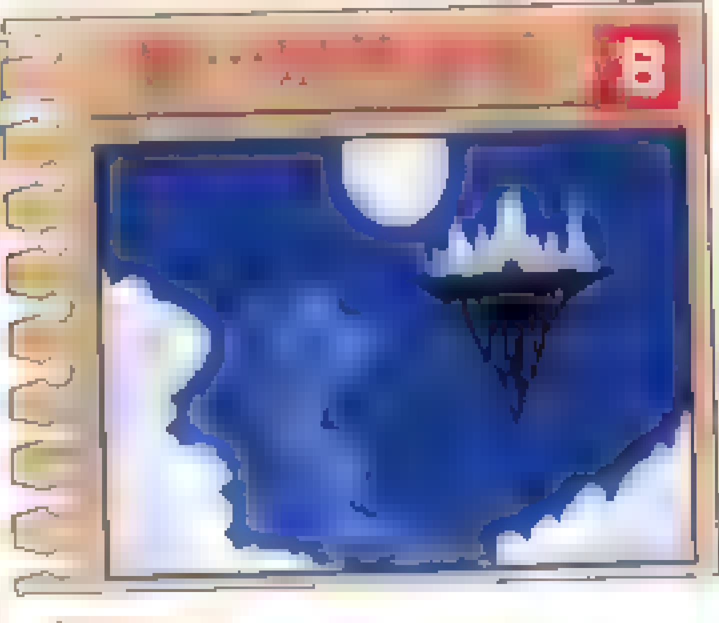

看聖光彈的厲害 3

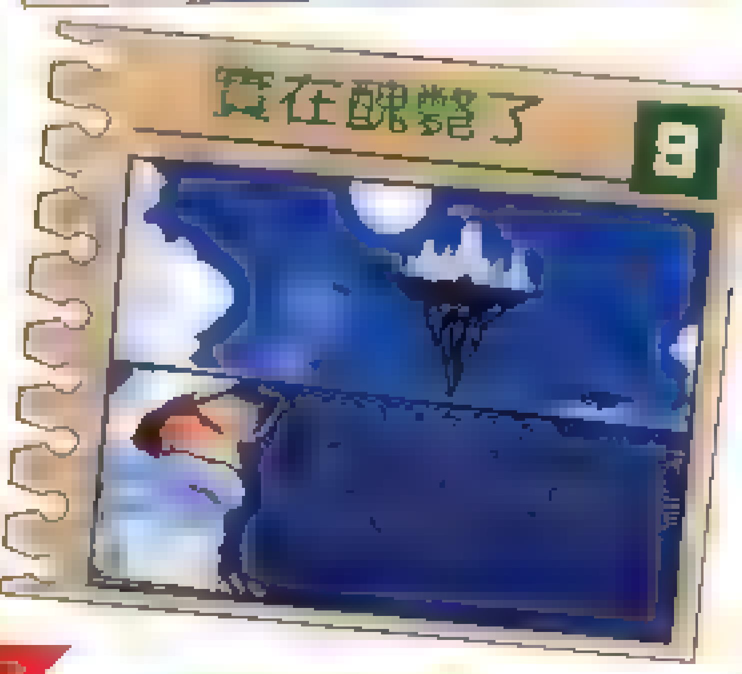

4

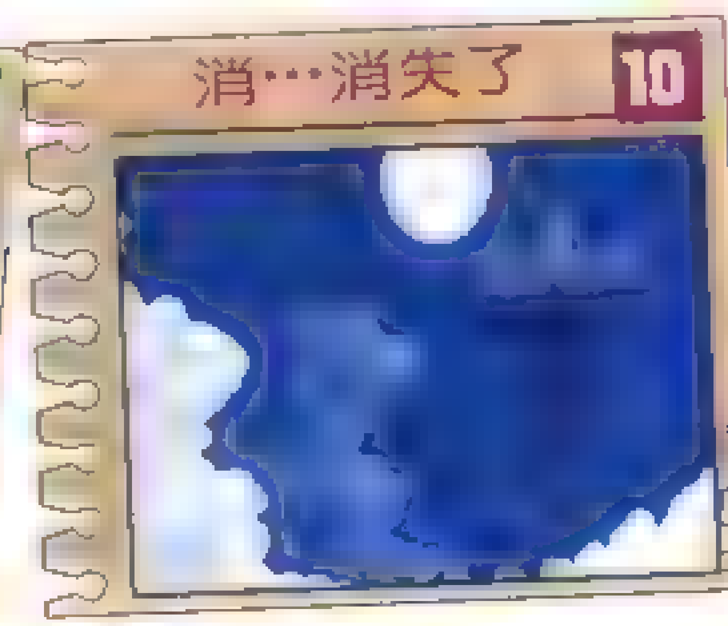

5


太好了 6


7


8


實在醜斃了 9


消…消失了 10


我也會記得的 11

レイカーズ 聖少女戰隊 II

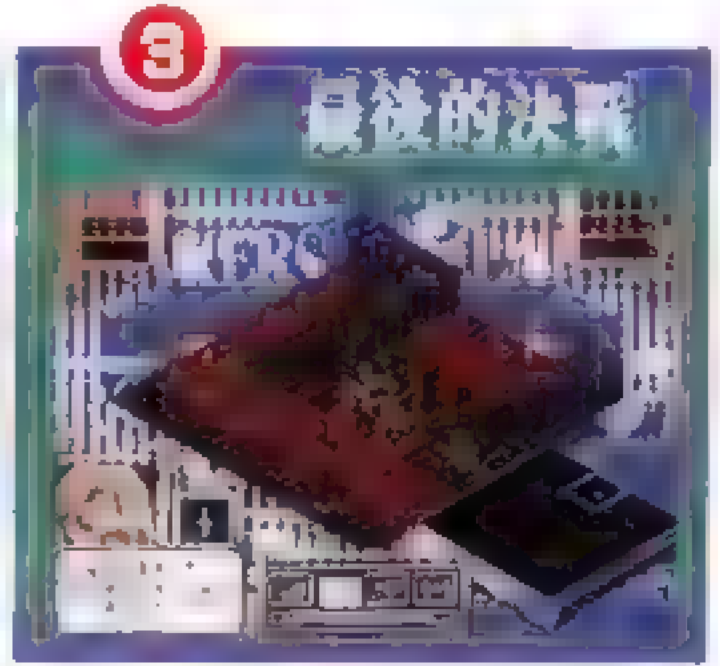
承襲了日本遊戲原有的風貌與水準，這個遊戲的圖形，不論是戰鬥畫面、劇情畫面，都不會讓人失望。不過，就音效方面，簡直令人不敢領教，比起國內諸多遊戲，實在是遜色許多。

在戰鬥方面，只要把握一個原則，隊員千萬不可太過分散，以免被敵人各個包圍，各個擊破，並善加利用地形優勢以及隊員們的必殺絕技，應該不會太難破關才對。

本遊戲劇情"曲折離奇"，實在令人"匪夷所思"，至於到底有多曲折，就只有玩家親身去體驗了。


1 臨行前的糾紛


2 真是狂妄的傢伙


3 最後的決戰


4 終於勝利了


5 別搶了


6 團結的力量


7 正義的力量


8 不會吧！


9 讓人鬆了一口氣


10 此時無聲勝有聲







鳴澤 美佐子 | 田中 美沙 | 安田・愛美 | 都築 梢江 | 篠原 泉美

同級生2 最佳女主角票選活動 1/3

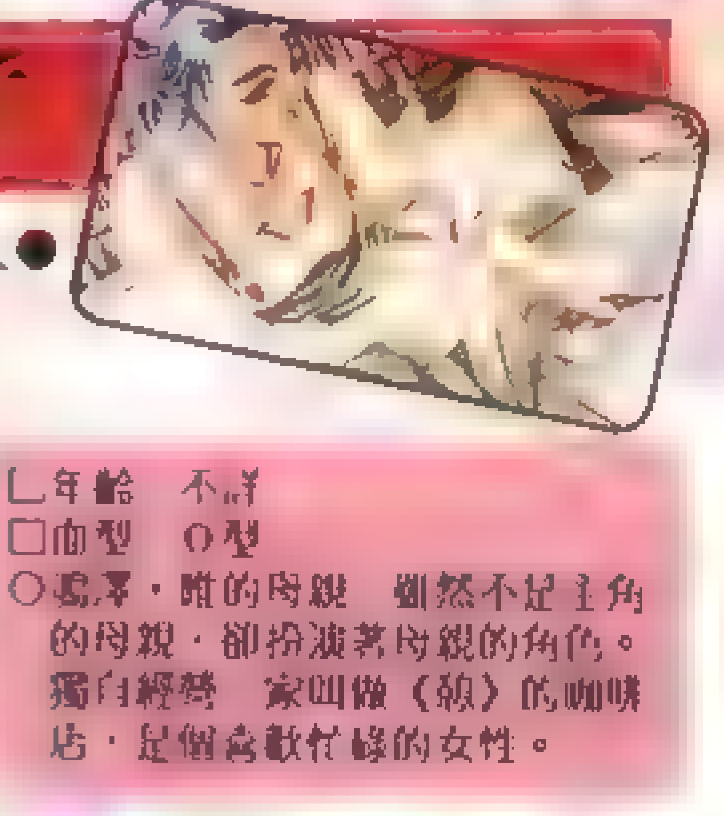
青春的歲月總是充滿了歡笑與淚水，在鼓起勇氣的告白之後，你是否得到了你的最愛？你的週遭有的是長髮的、短髮的女孩，你的眼光總是不經意的停留在挑動人的迷你裙或飄逸的長裙上，總之，年輕的心是游移不定的，如同級生2一般，在這裡你有許多的選擇，你是否能做出最佳的決定？

現在，我們要的是一個最佳女主角，請拿出雜誌內頁的選票，找出你最終的告白對象，千萬別讓它留白，選出你心目中的最佳女主角，你將有機會獲得一份「愛」的禮物哦！



PART 1 鳴澤・美佐子

●無法割捨過去，對目前新生活感覺很煩惱的未亡人●



【個性分析】

十年前，她摯愛的老公逝世，大概是為了要忘懷過去，現在的美佐子將生活重心放在工作上。從外貌看起來是個明朗、活力十足的職業婦女，事實上，在她的內心深處卻是…。

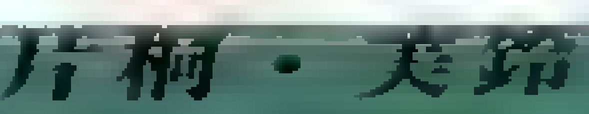
她是屬於極端會壓抑自己的人，即使遇到令自己嫌惡的事，也不會輕易地說出口。隨著壓抑的情緒逐漸的累積，只好利用深夜藉酒消愁，以紓解來自各方面的壓力。她至今仍然深愛著亡夫，以致於無法向前跨出一步。



□年齡　不詳
□血型　O型
○鳴澤・唯的母親，雖然不是主角的母親，卻扮演著母親的角色。獨自經營一家叫做《殖》的咖啡店，是個喜歡花草的女性。

PART 2 片桐・美鈴

MIREI KATAGIRI





●教師也是凡人，會喝酒、也會失戀●

【個性分析】

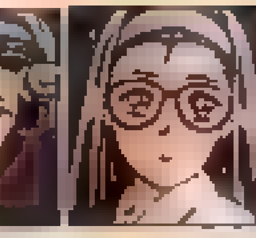
超級美女級的老師，身材勻稱，成年人的魅力十足；一向是八十八學園男生注目的焦點。雖然男朋友在美術大學任職教授，可是卻一副花花公子的模樣，兩人相差10歲，每次看到兩人在一起時，美鈴給人的感覺就是對他是言聽計從。

這對情侶後來是分手的結局。平日感覺有些冷酷成熟的美鈴，對感情的處理確實很灑脫。從25歲的美鈴眼中，看18歲的主角像個小鬼；就如同35歲的男朋友看25歲的美鈴，不也是覺得她像小孩似的？

□年齡　26歲
□血型　A型
○八十八町學園的美人教師，是主角現代國語及古文的任課老師，合氣道是有上段的功力，對自己身為教師引以為傲。





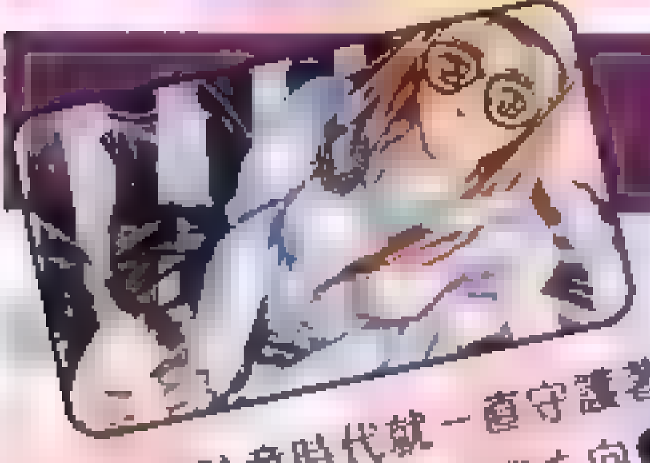




片桐 美鈴 | 野野村・美里 | 紫島 可憐 | 加藤 美紀 | 永島 佐知子 | 水野・友美 | 南 淳子 | 永島 久美子 | 篠澤 唯 | 杉 櫻子

3 PART 水野・友美

TOMOMI MIZUNO



●對自孩童時代就一直守護著自己的鄰居而迷失自我方向●



□年齡　18 歲
□血型　A 型
○八十八學園的同級生，家住隔壁的鄰居，自幼與主角認識。是個非常用功、喜歡花的才女，也是個個性強的愛哭鬼。

【個性分析】

友美既用功、運動又萬能，而且家中又富裕；再加上長相及身材都很美、不會忘記對朋友的關心…。由表面上看來，簡直就是一個毫無缺點的女超人。

可是在她孩童時期，時常被欺負而哭個不停時，每次都是幼年時的主角替她解圍。不過，現在的立場卻有 180 度的轉變；一個是「學園的才女」而另一個是「學園的問題人物」。即使如此，友美對主角的愛慕依然沒有改變。

由於受好強個性的牽引，使得她無法說出自己的愛慕之情。以往年紀小的時候，只要她打個訊號，主角就會趕來救她。但是，主角是否還記得【訊號＝友美的淚水】這件事…？

PART 4 田中・美沙

MISA TANAKA



●對於自己的嗜好及個性，從不輕言改變●

【個性分析】

不必多說，人家都知道她是前次作品最受歡迎的人物。在前次作品裏，她是被稚氣未脫的男生所追求的高中生；這次變成大人模樣上場，我們也可以說她的主題是「女人的成長」。經過二年，人是會變的。她說話的用詞已經完全變得有女人味了。（在前次作品裏講話相當的粗魯）雖說如此，她對同類型男孩的喜愛依然沒變。這次也喜歡上和前次作品同樣類型的主角。。當「同級生 II」出版時，美沙依然會上場，也依然會喜歡與這次同一類型的男生談情說愛吧！敬請期待。

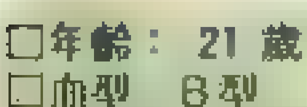
□年齡　20 歲
□血型　B 型
○與同級生 I 中登場的田中美沙是同一人，這次是特地到八十八町來拜訪朋友並順道遊玩一番。

5 PART 野野村・美里

MISATO NONOMURA



●習慣過平凡的生活，希望來點刺激的事物●



□年齡：21 歲
□血型　B 型
○是旅行社的遊覽車導遊，因為喜歡穿可愛的制服而進入這家公司工作。性格明朗，是個業務高手。

【個性分析】

是一個充滿活力的遊覽車導遊小姐。目前她正與一名大學生在交往，不過，她卻在一個偶然的機會被作風前衛的主角所吸引，最後，美里與大學生的男友分手了。起因雖來自於主角給她的刺激太強！但是，與大學生交往時在各方面瞭解都不夠深，想必這也是造成分手的另一個原因。


超級撲克牌遊戲出現!!
麻將老鼷們有福了!
サニーナの伝說
碰龍戰士
サニーナの伝說
中世紀火山孤島，美少女大
對手與你對打！
的香豔
的
天堂鳥資訊有限公司
Parsley
18禁貼紙
絕對十八禁
隨著電腦軟體快速成長的腳步，市場上充斥著各式各樣的電玩軟體，其中不乏的軟體，影響著未滿18歲的青少年，為了分級制度，本公司設計了一張18禁貼紙，此貼後本公司98改版PC，限制級的貼紙，以後將請嚴格規定不得販賣給未滿18歲之青少年，此一貼紙其為一紅色唇形訴說NO!代表拒絕受未滿18歲之消費者購買。以後天堂發售之軟體若有貼上18禁之貼紙者，為未滿18歲禁止購買之產品，若未貼上貼紙者為一般普遍級版軟體。希望各位玩家能遵守軟體分級制度。
天堂鳥資訊有限公司



預定十二月發售
1000套特別典藏版限定
筆記本
版權所有 嚴禁盜拷 檢舉盜版 百萬獎金專線


七英雄物語
姫屋ソフト株式会社 授權代理
天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO. LTD



新世紀興亡史
高智慧的軍事戰術
大挑戰
復仇的SLG [戰略模擬]
如果你是電玩高手
一定不能錯過的高難度挑戰！
04 320-1687 320-6838
07 272-3344 272-3347

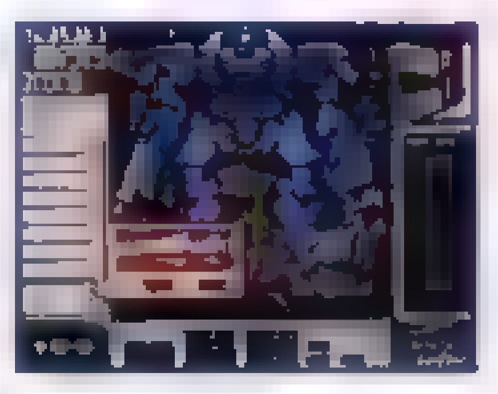


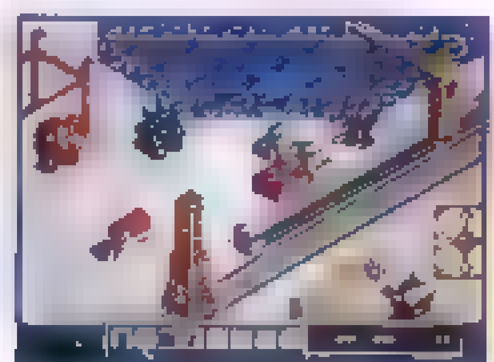
她們將讓您的感官機能
受到無與倫比的衝擊!
轉校生
AVG
誰說天使就不能壞壞的!!
手無法讓您掌握的禁地.您如何
制止她在您最"私"處!
恣意的悸動!!
天堂鳥資訊有限公司











終極任務Z

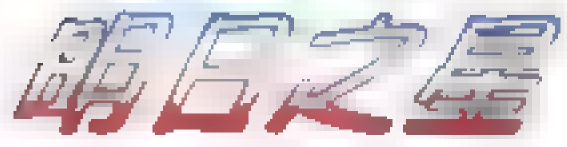
玩家可自由更換機器人的各個部份，包括機體、手、腳、武器等，經過排列組合後可產生出近萬種各具不同特色的機器人供玩家指揮、調度。

畫面上所見的大部份東西包括汽車、高樓大廈、樹木、油桶、路面、橋梁等都可以轟炸，絕對的逼真、痛快，讓您體會真正的世紀大戰

火光衝天、煙霧迷漫以及佈滿排烏、鐵絲網、鋼板、障礙物、彈坑的戰場畫面令您有如身歷其境的感受

全螢幕表下的戰場畫面，視野廣闊、捲動流暢、絕不拖泥帶水浪費時間，絕對立體　絕對暢快

多層式的45度角視野，立體感十足



- 中文版美少女偶像明星養成遊戲。
- 數百枚細緻的高解析度美少女畫面，清純可愛，賞心悅目，值得您珍藏。
- 帶領玩家體驗演藝圈燈紅酒綠　酒醉金迷的花花世界。
- 多線式發展，數十種不同結局，耐玩性高。
- 採用圖像式選單及滑鼠控制，操作簡單容易上手。









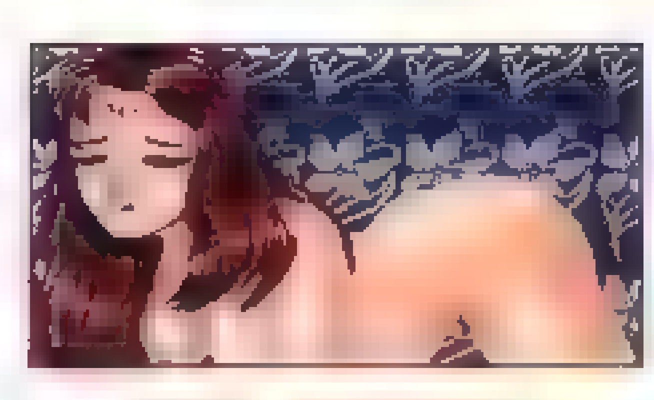




鷹揚資訊　台北市昆明街222號1樓 電話 (02)3890620 傳真 (02)3890664
YING YANG INFORMATION 郵政劃撥18411570 戶名 鷹揚資訊有限公司（請註明遊戲名稱、姓名 住址、電話）

夢幻天使

最唯美浪漫的戰略遊戲，年底激情上市



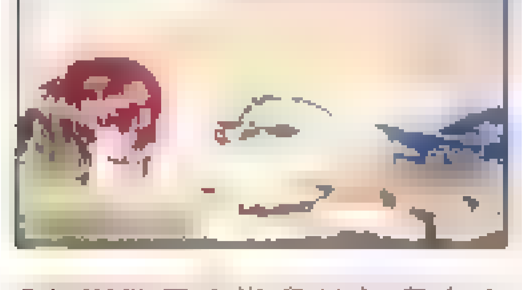
最激情、浪漫的羅曼史



最變態兇殘的虐待手法



最兇殘、變態的敵人角色



遭到變態兇人欺負的無辜少女

殘暴的魔戰使

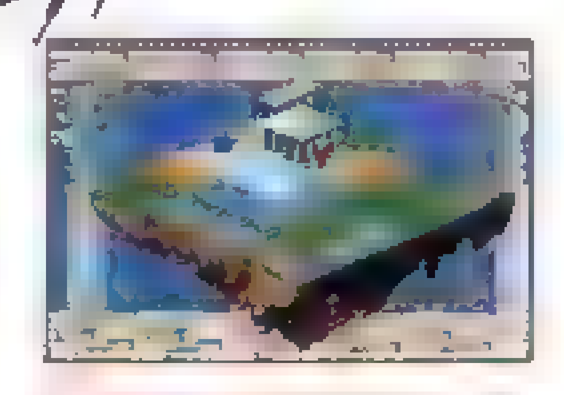


創新 色彩 魔法攻擊

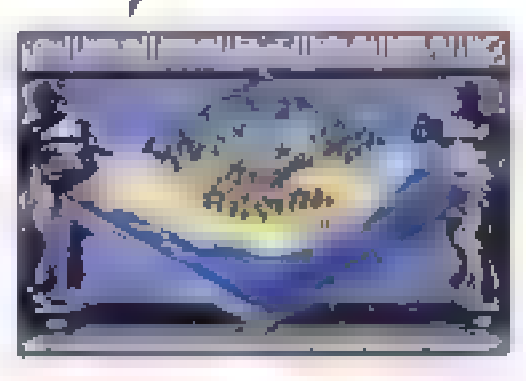
限 18歲以下請勿購買



最可愛、熱情的美少女戰士



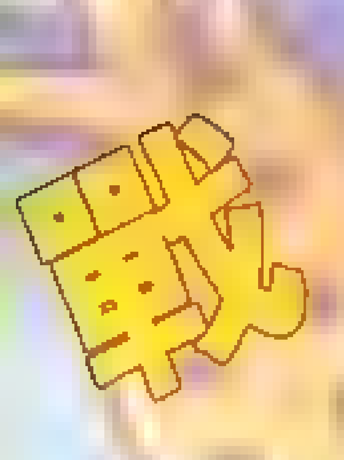
最精緻細緻的立體戰場地圖

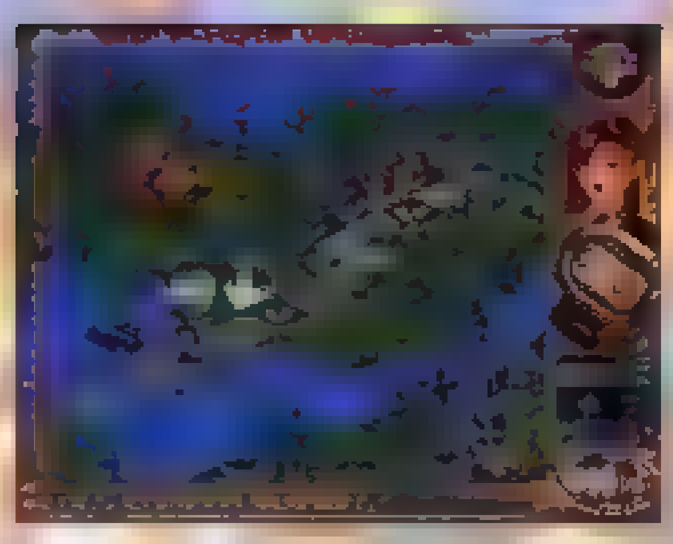


最逼真立體的戰場地圖模型，



鷹揚資訊 台北市民明街222號..樓 電話.(02)3890620 傳真 (02)3890664
Y.NG YANG INFORMATION 郵政劃撥18411570 戶名 鷹揚資訊有限公司（請註明遊戲名稱 姓名 住址 電話



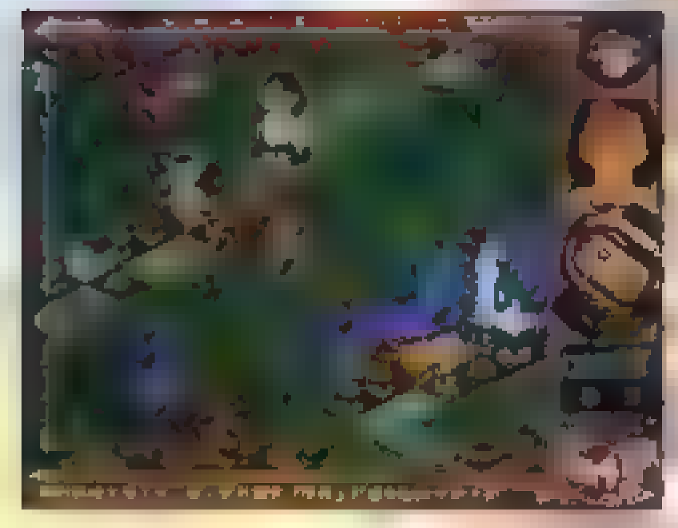


出征前線

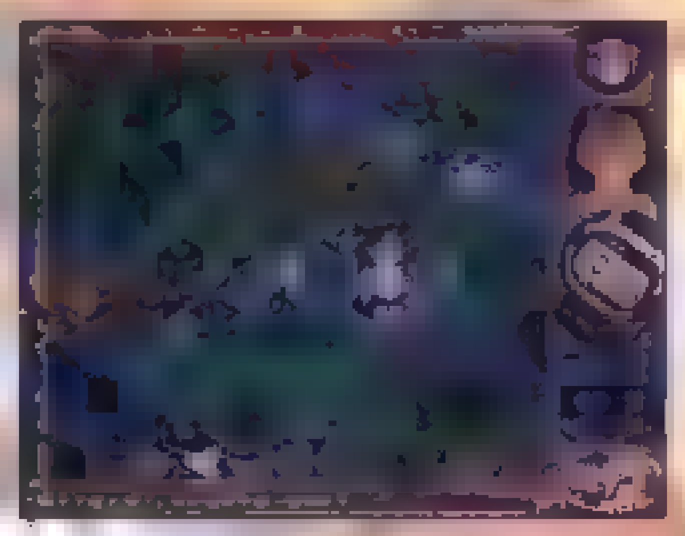


出師不利！

地

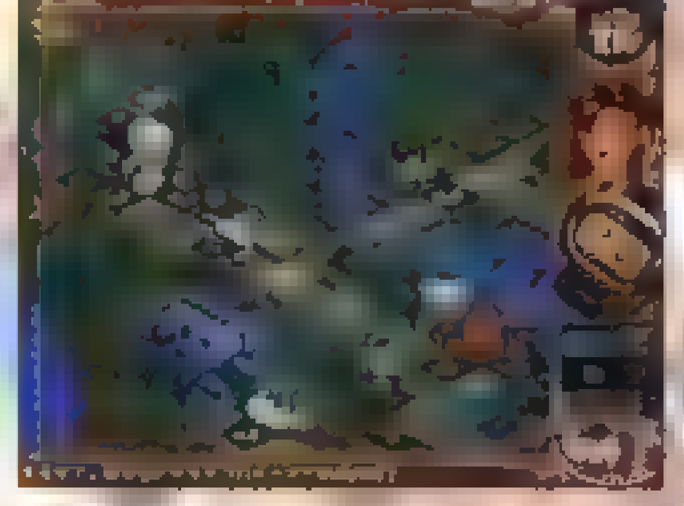


赤腳大仙？



暴雨特報？





收購名勝？



天災人禍？







一流畫面　優美音樂　休閒極品

跨世

PC　GAME史上再一鉅作

購屋、置產已不再稀奇，

買賣古蹟、名勝，帶你邁向大亨之路

長久以來的發財夢想，

在你自己的手中將一一實現

實地考察的３Ｄ造型，讓你置身戰地。
趣味橫生、笑料不斷，給你無比樂趣。
奸計百出、害人利己，造就大亨之才。
天災人禍、瞬息萬變，各人自求多福。

為迎接新型態的大富翁遊戲的誕生

宏申資訊不惜成本，三重大獎與你同樂

多重的中獎機會，數千個大小獎額，讓你體會中獎歡樂、超值享受

◎凡購買戰地大亨ＣＤ版遊戲乙套，即隨遊戲附贈：戰地大亨紙上大富翁乙盒、精美戰地大亨撲克牌乙套及金門旅遊指南乙本。

◎凡購買戰地大亨磁片版乙套，即隨遊戲贈送精美戰地風光撲克牌乙套。

開盒有獎：（第二重）

◎每盒遊戲皆附幸運卡乙張：打開封盒，你就可能是近千個超值獎品的得獎人之一。

宏申獎（第三重

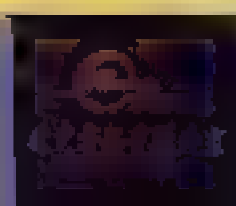
◎將你遊戲內的回函卡寄回本公司，那你將可能是下列大獎的得獎人。

（一）	三天兩夜金門之旅	四名
（二）	招財貓	四名
（三）	大風獅爺	十名
（四）	小風獅爺	一百名
（五）	暢銷遊戲軟體	九百名

11月12日
隆重上市

一流的遊戲軟體，實在的回饋玩家，

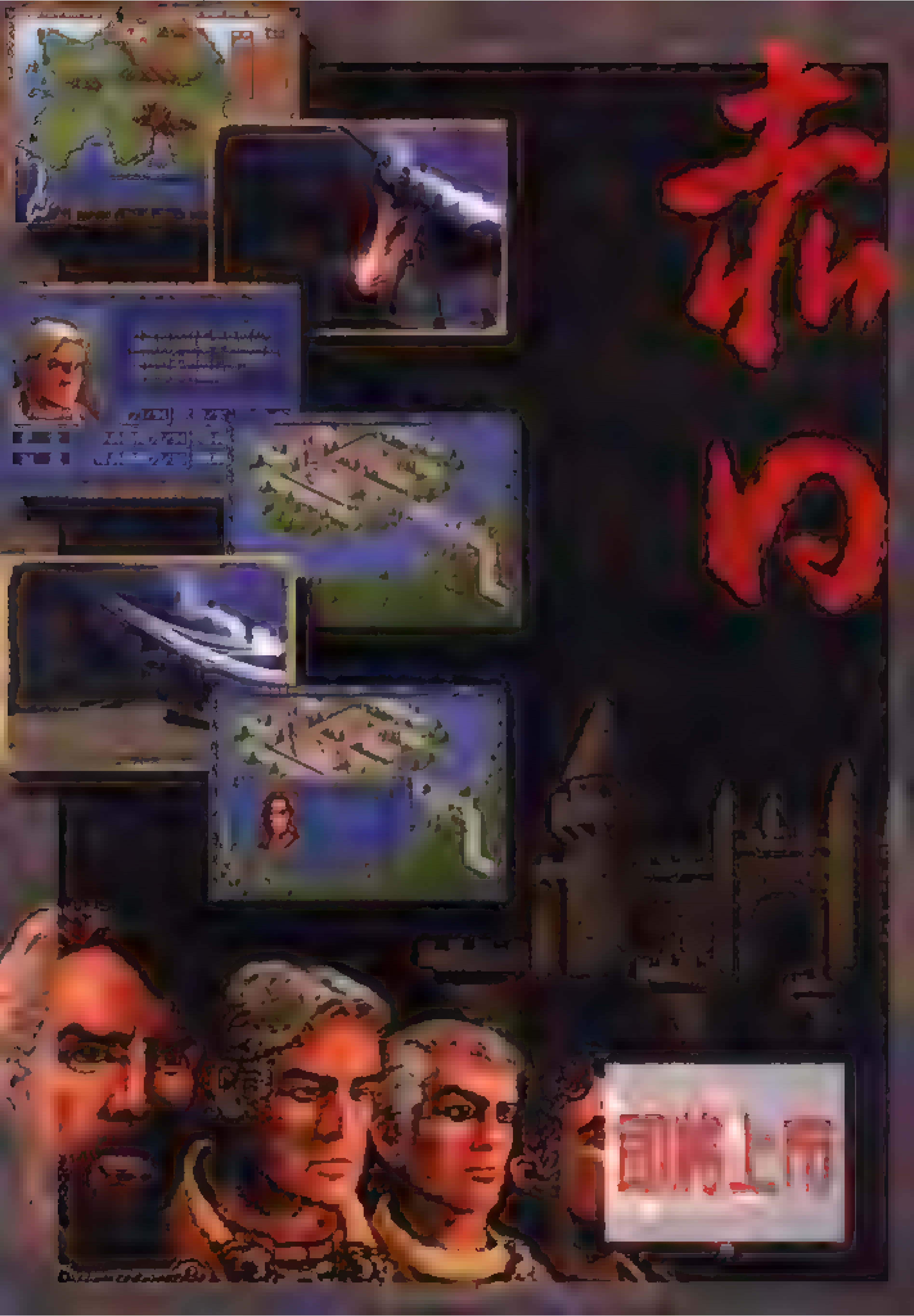
宏申資訊用心與你共創休閒新環境



宏申資訊有限公司　HORNG SHEN INFORMATION CO.,LTD

台北縣永和市福和路一五七號十樓　TEL:(02)920 3871 FAX:(02)231-4323

香港代理　COMPLMARK SOFTWARE,H.K.,LTD.　TEL:2-7291779　FAX 2 7259961

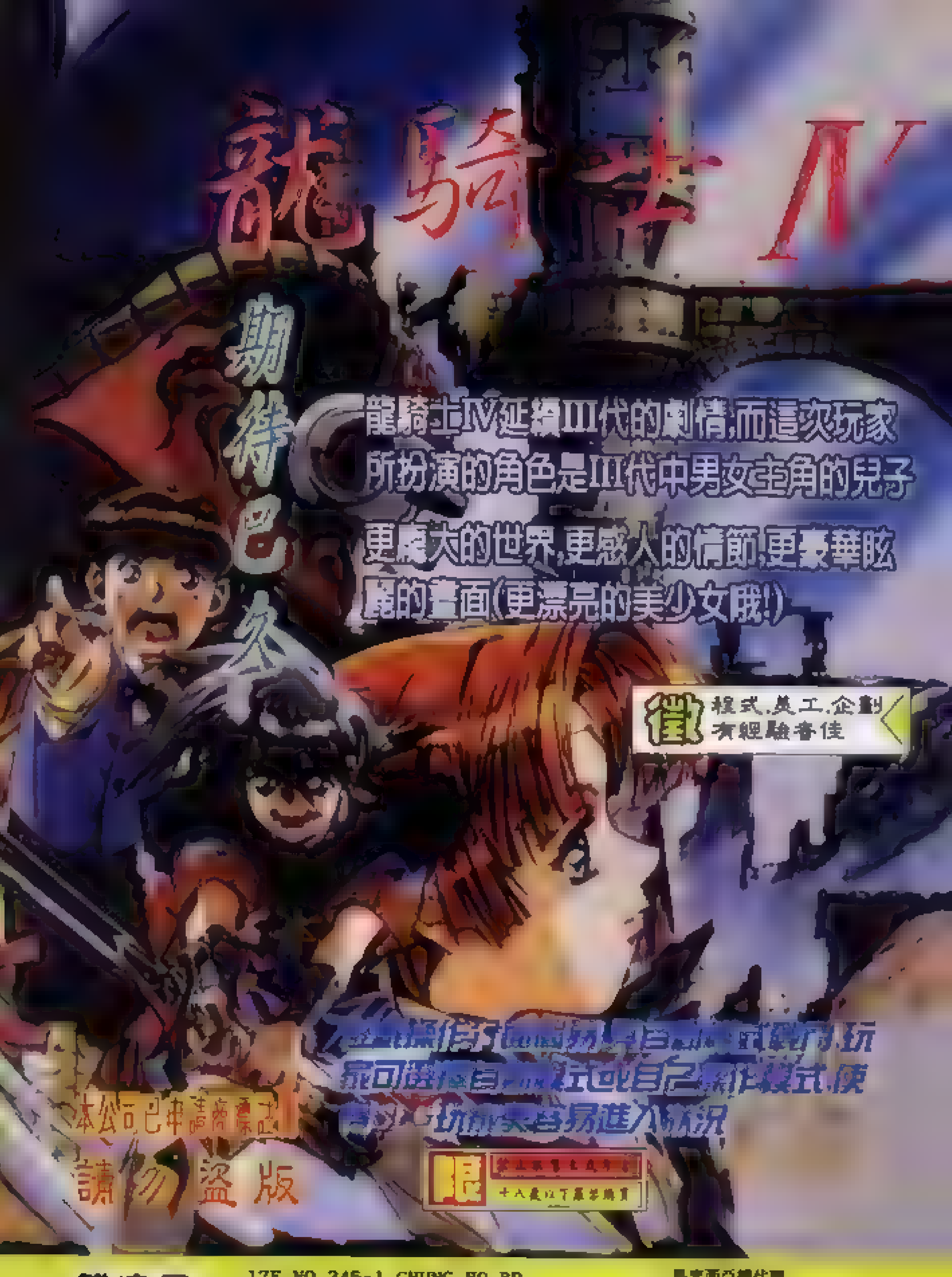

赤


世紀縱橫股份有限公司


異星突擊
● 320X200、640X480 交替模式。
●玩家依自己作戰風格，挑選隊員。
●新穎的戰鬥操作介面以及震撼的視覺效果。
● RPG 地圖模式，場景科技感十足。
●故事情節精彩絕倫，結局出人意表。
新類型冒險遊戲


九陰鬼母





龍騎士Ⅳ
期待已久
龍騎士Ⅳ延續Ⅲ代的劇情,而這次玩家所扮演的角色是Ⅲ代中男女主角的兒子
更龐大的世界,更感人的情節,更豪華眩麗的畫面(更漂亮的美少女哦!)
徵 程式、美工、企劃 有經驗者佳
本公司已申請商標註
請勿盜版
十八歲以下禁止購買


有趣的故事
臨場的音效
有深度的謎題
待您一一解開.
4MB RAM
VGA/SVGA

超級遊戲終於出現了!!

只有玩過同級生2！
才知道真正98遊戲的經典名作
只有玩過同級生2！
才能找回您青少年時代的遺憾

您的最佳女主角是……？

敬請密切注意票選活動日期!!

同級生2

elf



17F,NO.345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI TAIWAN R O C
永和市中和路345-1號17樓
TEL (02)2316454
FAX (02)2316424

馬來西亞總代理
Prousperous Computers

影像拼貼工作室
企劃/設計

黃飛鴻

全程語音II

前所未見的武打招式
流暢的多層格鬥畫面
讓您置身電影故事中
一個令你瘋狂的電腦遊戲



17F,NO 345 1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI TAIWAN R O C
永和市中和路345-1號17樓
TEL.(02)2316454
FAX (02)2316424

香港總代理
CompuMark
Software(H K) LTD

新加坡總代理
MICOR BEAT

影像拼貼工作室
企劃/設計


神劍傳說II
徵
程式.美工.企劃
有經驗者佳


大銀河物語
這是一場高科技戰
爭！你將扮演外星
球中唯一的男
也是最高統帥
君主，如何


一段爲愛打拼的感人故事
亞達拉王國的軍機大臣叛變，
唯一的皇位繼承人蜜兒公主陷入險境，
愛戀蜜兒的布萊克能坐視不理嗎？
你
鋼狼傳
METAL WOLF
一場血淚交織的轟烈戰鬥
好評銷售中
軟體世界
軟體世界・出類拔萃


台灣遊戲製作史上最強悍的動作遊戲！
機甲獵人
未來的21世紀，犯罪集團猖獗肆虐，黑暗勢力已逐漸滲入各基層，無力與之對抗的中央政府，只有提出優厚的獎金鼓勵打擊犯罪的民間組織，「機甲獵人」於焉產生。
2310
■可添購的機器人種類多達10種以上，而且每種機器人都有不同的特點及攻擊方式，再配上各式各樣的武器系統，可將敵人打得落花流水。
■橫向六層捲動的動作打鬥畫面、瑰麗豪華的背景，再配上節奏明快的音樂及逼真的音效，效果直逼大型電玩。
■關卡數眾多，再加上速度流暢，讓你不愛它也難。
■數段劃時代的精彩 3D 動畫，讓你在緊張刺激戰鬥之餘，舒解緊繃
■遊戲選項視窗是由多項動畫重疊播放，你可不時看到人、飛機、卡車跑過來飛過去。
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司 代理發行
Soft Power